Ausgabe 2 - 1994

ÖS 25,- SFR 3,-

Club Nintendo®

SUPER STAR WARS EMPIRE STRIKES BACK

Mache Dich mit Luke Skywalker auf ein Abenteuer gefaßt!

Dennis

Der kleine Zeichentrickheld auf dem SNES

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES TOURNAMENT FIGHTERS™

Auf in den Kampf mit den Turtles!

DUCKTALES 2

Endlich gibt es einen Nachfolger für den Game Boy Renner!!

TOPGEAR 2™

Das Superrennspiel des Jahres!

Plus Graffiti, Hitlisten und Spielerprofile.

Mattia Bergomi

Alter: 7 Land: Schweiz Lieblingsspiele: Adventure Island, Super Mario World, Super Mario All Stars Höchstpunktzahlen: Adventure Island und Super Mario Land 2 beendet Hobbies: Schach spielen und auf der elektrischen Schreibmaschine tippen Grösster Wunsch: Eine ganze Woche im Europa Park verbringen

Sabrina Stübli

Alter: 11 Land: Schweiz Lieblingsspiele: Tetris, Super Mario Land 1 und 2 Höchstpunktzahlen: 120 Linien beim Tetris geschafft, SML 1 in einem Tag beendet und Wario fast besiegt Hobbies: Lesen, Game Boy spielen und Kunstrad fahren Grösster Wunsch: Ein Super Nintendo zu haben

Brigitte Siegenthaler

Alter: 26 Land: Schweiz Lieblingsspiele: Tetris, Crackout, Pin Bot, Puzznic, Snake Rattle 'n' Roll, Mario & Yoshi Höchspunktzahlen: 160 Linien beim Tetris geschafft, Wizards & Warriors beendet Hobbies: Nintendo, mein Hund, Fernsehen, Musik hören, schreiben Grösster Wunsch: Dass es mehr Spiele wie Tetris, Crackout, Mario & Yoshi gibt und innerlich immer ein wenig Kind zu bleiben!

Alexandre Girard

Alter: 13 Land: Schweiz Lieblingsspiele: Aladdin, Street Fighter II Turbo und Super Soccer Höchstpunktzahlen: Aladdin und Street Fighter II beendet Hobbies: Super Nintendo und Basketball spielen, Eishockey-Matches ansehen Grösster Wunsch: Koch zu werden und ein Restaurant zu eröffnen

Spielerprofile

Wenn Du Deinen Namen und Dein Bild im besten Magazin der Welt sehen möchtest, schreib uns einfach! Wir benötigen nicht nur Deinen Namen und Dein Alter, sondern auch Deine drei Lieblingsspiele, Deine zwei höchsten Punktezahlen, Deine Hobbies und Deine Wünsche für die Zukunft. Schreibt schnell, denn je eher wir Eure Profile bekommen, desto größer ist die Chance gedruckt zu werden (man muß aber trotzdem auch gut sein!).

Georg Einböck

Alter: 12 Land: Österreich Lieblingsspiele: Sim City, Streetfighter II Turbo, Blues Brothers Höchstpunktezahlen: SMB in drei Minuten ohne Lebensverlust beendet, Tetris 122 Linien Hobbies: Lesen, Nintendo und faul sein Größter Wunsch: Im Club Nintendo Heft gedruckt zu werden!

Hans-Werner Pöchhacker

Alter: 10 Land: Österreich Lieblingsspiele: Turtles II, Little Ninja Brothers, Little Nemo Höchstpunktezahlen: SMB 3 - 1.300.021, Turtles II - 800 Hobbies: NES spielen, radfahren, basteln, Briefe schreiben Größter Wunsch: Alle drei Nintendo Systeme zu besitzen!

Bernhard Zink

Alter: 10 Land: Österreich Lieblingsspiele: Jurassic Park, Star Trek, SML 2, TMHT, Asterix Höchstpunktezahlen: SMB - 12.450, Jurassic Park fast beendet, TMHT 2 bis zur 7. Welt, Wrestlemania und SML beendet Hobbies: NES, Game Boy, zeichnen, lesen, snowboarden Größter Wunsch: Architekt und Firmenleiter zu werden!

Verena Windisch

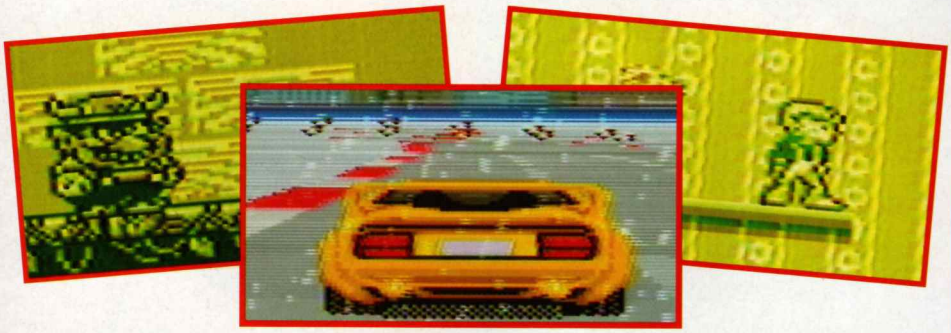
Alter: 12 Land: Österreich Lieblingsspiele: alle Super Mario Spiele, Chip & Chap, Tetris Höchstpunktezahlen: SMB in 1 Woche beendet, bis zum letzten Level bei Tetris Hobbies: NES, schwimmen, radfahren, Federball spielen und Streiche aushecken! Größter Wunsch: Eine nette und erfolgreiche Handarbeitslehrerin zu werden!

Hallo liebe Leser!

Hoffentlich ist alles OK bei Euch! Wir sind schwer am Spielen, denn in diesem Jahr gibt es wieder einige tolle Neuheiten, die sicher auch Euch Freude machen werden!

Wir berichten über Top Gear 2, Dennis und Super Empire Strikes Back auf dem Super NES und geben Euch noch dazu Tips für TMHT Tournament Fighters!

Alle Disney Freunde, die einen Game Boy besitzen aufgepaßt - endlich gibt es den zweiten Teil der bekannten und beliebten Duck Tales und Onkel Dagobert muß diesmal den geheimen Schatz der McDuck finden. Natürlich helfen ihm seine Freunde und Verwandten wieder dabei!



Für unsere NES Fans gibt es wieder einige Seiten mit klassischen Tips und Tricks! Es scheint so, als ob doch einige noch Probleme mit NES Klassikern haben.

Nun wird es ja hoffentlich bald Frühling und das Wetter wird wieder schön (sollte es zumindest) - also denkt daran, nicht immer nur drinnen hocken und spielen. Ihr könnt ja Euren Game Boy schnappen und damit an die frische Luft gehen. Ansonsten können wir Euch nur viel Bewegung im Freien empfehlen, denn nur wer ein bißchen "ausgelüftet" hat, kann sich wieder mit voller Energie einem spannenden Videospiel widmen. Also, macht's gut bis zum nächsten Mal!

NINTENDO ist das eingetragene Markenzeichen der NINTENDO Co. AG und der Name "Club Nintendo" wird mit Erlaubnis der NINTENDO Co. AG. Verwendet. Es darf nichts was im Magazin erscheint, ohne ausdrückliche schriftliche Erlaubnis der NINTENDO Co. AG anderweitig veröffentlicht oder kopiert werden.

© 1994 Nintendo Co. Ltd. All Rights Reserved.

Präsident: Super Mario. Verleger: John Fletcher. Gesaltung: Catalyst Publishing Nintendo Co., Ltd. Satz/Druck: Catalyst Publishing, UK. Club-Büro: Nintendo Fan-Club, Postfach 83, A-5027 Salzburg, Auf dem Wolf 30, CH-4052 Basel Hotline, Österreich: 0662/883149: Schweiz: 061/3118836

Alle Spielttiel und - Figuren in diesem Magazin sind eingtragene Marken und Copyrights der NINTENDO Co. AG. Zusätzlich sind die eingetragenen Markenzeichen ™ ® and © für Spiele und Figuren im Besitze der Firmen, welche diese Produkte vermarkten und lizensieren.

Club Nintendo®

SOMMARIO

SUPER NINTENDO REVIEWS

The Jetsons 7
Super Hockey 12
Top Gear 2 14

SUPER NINTENDO TIPS

Super Empire Strikes Back 8
TMHT Tournament Fighters 10
Dennis 16

GAME BOY REVIEWS

Wario Land 18
Duck Tales 2 20
Dennis 22
Spiderman & the X-Men 25

GAME BOY TIPS

WWF King of the Ring 24

NES TIPS

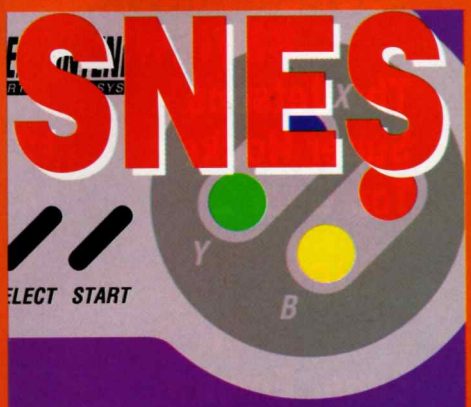
Mario's Top Tips 26

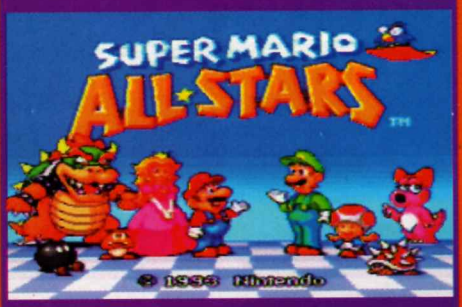
UND

Spielerprofile 2
Hitlisten 4
Club Info 5
Gewinner 6
Graffiti 30

HITLISTEN

SNES

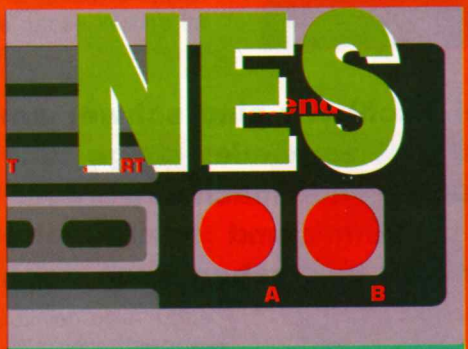




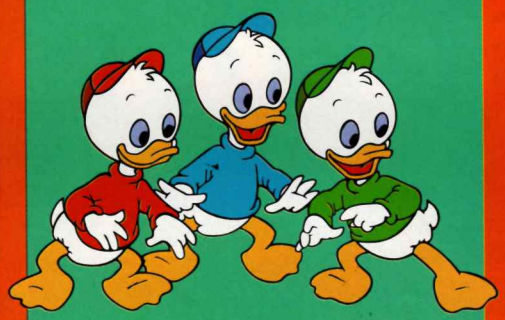
1. Super Mario All Stars

2. Super Mario Kart
3. Zelda III
4. Starwing
5. Street Fighter II Turbo
6. Dennis
7. Mario Paint
8. Tiny Toons
9. Mortal Kombat
10. Daffy Duck

NES



1. Super Mario Bros.



2. Duck Tales
3. Mario & Yoshi
4. Mega Man IV
5. The Jetsons
6. Yoshi's Cookie
7. F15 Strike Eagle
8. Drop Zone
9. The Blues Brothers
10. Noah's Ark

GAME BOY

1. Super Mario Land 2

2. Zelda - Link's Awakening
3. Super Mario Land
4. Garfield
5. Speedy Gonzales
6. Mario and Yoshi
7. Spiderman/X-Men
8. Mystic Quest
9. Kirby's Dreamland
10. Dennis

Club Info Nintendo Wörterbuch

BGM

Die Abkürzung steht für Background-Music (Hintergrundmusik). Bei vielen Spielen kann man im Optionsmodus die verschiedenen Musikstücke anwählen und anhören.

CPU

Das ist die Abkürzung für Central Processing Unit, wie man den Hauptrechner einer Konsole/eines Computers nennt. Je stärker und schneller ein CPU rechnet, desto schneller läuft das Spiel auf dem Bildschirm. Mit Custom-Chips (siehe letzte Ausgabe), kann der CPU entlastet werden. Custom-Chips können im Gerät oder auch im Spiel eingebaut sein. Als Beispiel für einen im Spiel eingebauten Chip kennst Du den FX-Chip in Starwing.

Sprites

Was Du an Spielfiguren vor dem Spielhintergrund über den Bildschirm bewegst, das sind Sprites. Etwas technischer ausgedrückt: unter Sprites versteht man grafische Elemente, die über den Bildschirm bewegt werden. Das Super NES erlaubt durch seine tollen technischen Möglichkeiten die Darstellung besonders großer Sprites. Das bekannteste Nintendo Sprite dürfte wohl Super Mario sein, meint Ihr nicht?

RGB

Das ist die Abkürzung für Rot, Gelb, Blau - dies sind die Grundfarben des Bildschirms, aus denen sich alle anderen möglichen Farben zusammensetzen. Für einen bestimmten Grünton - z.B. Yoshi-Grün - mischt man einen festgelegten Anteil von Blau und Gelb - fertig ist unser Yoshi. Bei diesem Vorgang werden die Grundfarben Pixel so nahe aneinandergereiht, daß es für das menschliche Auge so aussieht, als ob die eng gereihten blauen und gelben Bildpunkte grün wären. So leicht kann man das menschliche Auge und das Gehirn täuschen!

RPG

Das ist die Abkürzung für Role Playing Game, was auf Deutsch einfach Rollenspiel heißt. Das bekannteste Rollenspiel dürfte zur Zeit Mystic Quest Legend für das Super NES sein.

Rollenspiel

Rollenspiele habe sich von den Brettspielen her entwickelt. Jeder Spieler hat ja bei einem Brettspiel eine bestimmte Aufgabe und verkörpert eine Spielfigur mit bestimmten Eigenschaften, wie Stärke, Zauberkraft, Kampfkraft, Schnelligkeit, Erfahrung etc. Bei einem Rollenspiel kann man die Fähigkeiten seiner Spielfigur verbessern bzw. weiterentwickeln, je weiter das Spiel fortschreitet. Die Figur muß sich ja tiefer im Spiel schwereren Aufgaben stellen und stärkere Gegner besiegen. Rollenspiele bieten meist Spielspaß und Spannung für viele Stunden. Normalerweise kann man den Spielstand auch abspeichern oder mit einem Paßwort wieder einsteigen.

RISC Prozessor

Die Abkürzung RISC steht für Reduced Instruction Set Computing und bedeutet, daß dieser Prozessor nur eine beschränkte Anzahl von Befehlen verarbeiten kann. Einen Befehl auszuführen dauert eine gewisse Zeit und da der RISC Prozessor eben auf bestimmte Aufgaben limitiert ist, kann er besonders schnell rechnen. Der FX-Chip in Starwing ist z.B. so ein RISC Prozessor, der die hohe Geschwindigkeit und die tolle Bildschirmdarstellung in diesem Spiel ermöglicht.

Screentext

Auf Deutsch ganz einfach Bildschirmtext genannt. In den meisten Spielkassetten kommt man nicht ohne Texte aus, um entweder das Spiel zu erklären oder eine Geschichte zu erzählen. Immer mehr Texte werden für unseren Markt jetzt auch in Deutsch gestaltet. Ein Spiel wie Zelda für das Super NES wäre doch ohne die witzigen Bildschirmtexte nicht so lustig und auch für Leute, die in Englisch nicht so fit sind, nicht verständlich. Die Texte werden von den Spielentwicklern mitgestaltet. Zuerst existieren sie meistens auf japanisch oder englisch und werden dann ins Deutsche übersetzt.

PAL

PAL steht für Phase Alternate Line und ist die übliche Fernsehnorm in Westeuropa (auch in Österreich und der Schweiz). Diese Norm arbeitet mit 25 Bildern pro Sekunde. Durch den Unterschied zwischen 25 und 30 Bildern pro Sekunde bei NTSC und PAL Norm erklärt sich auch die Unmöglichkeit, amerikanische bzw. japanische Module auf einem europäischen SNES zu spielen und umgekehrt.

NTSC

Mit NTSC bezeichnet man eine Fernsehnorm, die vor allem in Amerika und Asien (auch in Japan) verbreitet ist. Die Abkürzung steht für den TV-Standard des National Television Standards Committee. Diese Norm arbeitet mit 30 Bildern in der Sekunde.

Option

Option heißt auf Deutsch Möglichkeit. Auf dem Optionsbildschirm vieler Spiele kannst Du die Grundeinstellungen des Spiels verändern, z.B. kannst Du den Schwierigkeitsgrad verändern, den Sound auf Mono oder Stereo stellen oder die Tastenbelegung des Controllers ändern.

Kollisionsabfrage

Die Kollisionsabfrage ist eine der wichtigsten Einstellungen in einem Videospiel. Damit legen die Spieleprogrammierer fest, wann eine Spielfigur eine ander Figur oder den Vordergrund berührt. Wenn die Kollisionsabfrage nicht allzu "genau" programmiert wurde, verliert man nicht gleich ein Leben, oder bekommt Energie abgezogen, wenn man "Feindberührung" hat.

Club Info

Super Mario All Stars
Wettbewerb

Überwältigend war das Echo ja nicht, auf unseren Aufruf zum Super Mario All Stars Wettbewerb, aber wir haben doch einige Einsendungen erhalten und wollen hier die Sieger bekanntgeben. Je eine Spielkassette nach Wahl haben gewonnen:

Rene Strasser	SMB 3	9.999.990
Roland Obersteiner	SMB 3	9.999.990
Andreas Stummer	SMB 3	9.999.990
Bernhard Trawöger	SMB 3	9.999.990
Martin Lemmerer	SMB 3	9.999.990
Florea Viorel	SMB	9.999.990
Mario Malaschichin	SMB	9.999.990
Martin Seitl	SMB	9.999.900
Martin Böck	SMB	3.599.500
Aurelius Arlt	SMB	2.785.750
Thomas Brandstätter	SMB 2	beendet

The Lost Levels wurden von Mario Malaschichin mit 9.999.990 beendet. Martin Seitl hat das Spiel beendet, es gab aber keine leserliche Punktezahl. Da diese beiden die einzigen waren, die sich an die Lost Levels herangewagt haben, dürfen sie sich dafür ebenfalls ein Spiel aussuchen.

Gewinner aus dem Club Nintendo Schweiz

Stephane Maire	SMB	9.999.990
Thomas Miglio	SMB	9.999.990
Bruno + Luzia Zahner	SMB	9.999.700
Olivier Bleicker	SMB	6.128.000
Daniel Furrer	SMB	4.872.650
Bruno Zahner	SMB 3	9.999.990
Daniel Kistler	SMB 3	9.999.990
Dominic Rüfenacht	SMB 3	9.999.990
Mark Ammann	SMB 3	9.999.990
Rene Gloor	SMB 3	9.999.990
Simon Malin	SMB 3	9.999.990
Nadine Rechsteiner	The Lost Levels	1.796.100
Dominik Erbsland	The Lost Levels	628.950
Res Burkhalter	The Lost Levels	628.950

Alle anderen Teilnehmer an unserem Wettbewerb bekommen selbverständlich einen Trostpreis. Danke, daß Ihr mitgemacht habt, vielleicht klappt es ja beim nächsten Mal besser. Die Gewinne sollten Euch schon alle erreicht haben! Viel Spaß damit!

The JETSONS

INVASION OF THE PLANET PIRATES

Das Weltraumzeitalter ist voller Spaß, wenn wir uns mit George Jetson in ein tolles Abenteuer begeben. Die Jetsons, unsere Familie aus der Zukunft, haben zwar schon Videospielerfahrung, kommen aber zum ersten Mal auf das Super NES. Nach der Vorlage der Zeichentrickserie aus dem Fernsehen wurde dieses spannende, lustige und originelle Plattformspiel entwickelt, das Dich durch eine ganze Reihe von trickreichen Levels zerrt.

Achtung George!

Unser Held sieht eigentlich gar nicht danach aus, aber er ist mehr als bereit, sich in die Action zu werfen, als ihm gesagt wird, daß Zora und ihre Raumpiraten planen, die Erde zu überfallen und alle Rohstoffe zu plündern und für ihre bösen Zwecke zu benützen. George ist nur mit einem Pneumo Osmatischen Precipitator oder P.O.P. bewaffnet, der es ihm ermöglicht, sich an Wänden und Decken festzusaugen. Er macht sich auf den Weg ins Abenteuer, das ihn zu den phantasievollsten Orten der Galaxis bringen wird und das zukünftige Schicksal der Erde in seine Hände legt.

Glücklicherweise gibt es drei Schwierigkeitsstufen, damit jeder seinen Spaß an diesem lustigen Spiel haben kann.

Auf geht's!

Glücklicherweise hat Captain Zoom George Jetson den P.O.P. gegeben, ohne den hätte unser Held wirklich große Schwierigkeiten weiterzukommen. Wie die Dinge liegen, ist George in der Lage die verschiedenen Regionen des Spiels zu erreichen, indem er seinen P.O.P. einschaltet.

Die Sache geht los

Du kommst gleich mitten in die Action - das Spiel ist von Anfang an schwierig! Die Roboterhunde kommen und schnappen nach Dir, aber Du kannst sie mit Deinem P.O.P. einsaugen und dann gegen eine Wand schleudern, um sie zu besiegen. Sammle alle Gegenstände, die Du finden kannst und auch diejenigen, die erscheinen, wenn Du einen Feind besiegt hast. Du findest jede Menge Kisten herumstehen, am besten hältst Du eine mit dem P.O.P. fest, damit Du für einen Angriff gerüstet bist. "Gehe" die Wände hinauf und suche nach den Lifts, die Dich in ein neues Gebiet des Spiels befördern. Aktiviere die Lifts, indem Du Dich auf den Druckknopf stellst, der sich davor befindet. Du kommst auch zu Türen, die zugesperrt zu sein scheinen; doch wenn Du Dich nach einem Schalter umsiehst, kannst Du das Türsystem einschalten und den Raum betreten. Es gibt einige schwierige Stellen, wo Du Dich mit Deinem P.O.P. über die Decke bewegen mußt. Das ist am Anfang etwas kompliziert, doch sobald Du die Sache heraus hast, geht es ganz leicht.

Nach einer langen Suche begegnet Dir dann endlich der erste Wächter - ein Gorilla! Weiche den Boxen aus, die er auf Dich wirft und halte dabei die Balance auf einer wippenden Plattform. Bleibe weg von dem Gorilla, indem Du immer auf die andere Seite der Wippe gehst und konzentriere Dich auf die Verwendung Deines P.O.P., um Boxen auf ihn zu schleudern. Du solltest eigentlich keine zu großen Probleme mit ihm haben und Dich dann auf die nächste Herausforderung vorbereiten...

SUPER STAR WARS
THE EMPIRE STRIKES BACK

Die Helden und Heldinnen des Star Wars Abenteuers sind wieder auf das Super NES zurückgekehrt, um noch mehr unglaubliche Weltraumaction zu erleben. Die Kräfte der Imperialen Sternenflotte konzentrieren sich auf Luke Skywalker und seine Bande von Rebellen. Lord Darth Vader, der Anführer der Imperialen Sternenflotte, hat die Rebellen durch die ganze Galaxie verfolgt. In der abgelegenen Eiswelt von Hoth findet diesmal der Kampf zwischen den beiden Seiten statt.

Dieses tolle Nachfolgespiel von JVC und Lucas-Arts ist ein typisch actionreiches und herausforderndes Spiel mit vielen Variationen. Einmal führst Du Luke Skywalker durch die eisigen Höhlen von Hoth, dann geht es rasend schnell weiter in einem Snowspeeder und viele weitere Abenteuer warten noch im Verborgenen.

AUF IN DEN KAMPF

Das Spiel beginnt ganz einfach. Luke ist auf Patrouille in der eisigen Landschaft von Hoth. Er sieht in der Nähe einen Meteoriten landen und geht los, um herauszufinden, was da los ist. Hier beginnen alle Probleme.

Da es sich hier um ein so riesiges Spiel handelt, haben wir uns gedacht, daß wir Dir nicht alles zeigen können. Deshalb wollen wir Dir helfen, bis in den Snowspeeder Level durchzukommen. Also, mache Dich bereit, möge die Kraft mit Dir sein.

AUF PATROUILLE

Luke ist draußen in der Kälte auf Patrouille, als er einen Meteoriten sieht, der in der Nähe landet, das will er sich natürlich näher ansehen. Er ist mit dem Lichtschwert und einer Blasterwaffe ausgerüstet.

In diesen Anfangslevels wirst Du herausfinden, daß das Lichtschwert die kraftvollere und effektivere Waffe ist. Doch wenn Du bestimmten Kreaturen, die Du auf Deinem Weg triffst, nicht zu nahe kommen willst, ist es besser, den Blaster zu benutzen, speziell, wenn Du schon den aufgebesserten Blaster in den Fingern hast. Achte auf die Eiszapfen, die vom Boden nach oben zeigen, denn sie werden bei Berührung Deinen Energielevel verringern. Wenn Du an dem Abschnitt ankommst, wo Du über eine Reihe von kleinen Plattformen springen mußt, hüpfe sorgfältig und genau, sonst fällst Du auf die Stacheln, die sich darunter befinden.

IN DEN HÖHLEN

Sobald Du es bis in die Höhle geschafft hast, beginnt die wirkliche Arbeit. Überall in den Höhlen triffst Du auf eine Vielzahl von Kreaturen und es zahlt sich aus, abwechselnd den Blaster und das Lichtschwert zu benutzen. Wenn Du z.B. auf eine Menge von fledermausähnlichen Figuren triffst, kannst Du sie mit einem Streich Deines Lichtschwertes beseitigen, aber Du begegnest auch einer zotteligen Kreatur, deren Atem Dich einfriert. Dem Kerl willst Du nicht zu nahe kommen, benutze deshalb Deinen Blaster, um ihn zu besiegen. An bestimmten Punkten in den Höhlen, ermöglicht es Dir ein Luftstoß nach oben zu versteckten Gebieten zu schweben. In diesen Gebieten solltest Du Dir einige Herzen und Waffen als Vorrat anlegen. Stelle Dich an den Rand der Vorsprünge und

schwinge das Lichtschwert herum; Du solltest auch versuchen herumzuspringen, um versteckte Gegenstände zu finden. Sei vorsichtig, wenn Du von einem Vorsprung zum anderen springst und benutze den Supersprung, den Luke ausführen kann, so oft wie möglich, denn dadurch kannst Du Vorsprünge erreichen, die andernfalls völlig außerhalb Deiner Reichweite wären.

Wenn Du es endlich bis zu dem ziemlich schrecklich aussehenden Wampa Boß geschafft hast, raten wir Dir, das Lichtschwert zu benutzen, um ihn zu bekämpfen. Springe immer von einer Seite zur anderen und weiche den Klauen des Wampa aus. Schlage dabei immer mit dem Lichtschwert zu.

IN SCHWIERIGKEITEN

Nun mußt Du aus der Höhle hinauskommen, es ist Zeit für den nächsten Showdown. Die Verhältnisse ändern sich erst, wenn Du aus den Höhlen hinaus auf die eisigen Weiten von Hoth gelangst. Kämpfe Dich durch die zahlreichen Feinde, bis Du den Abschnitt erreichst, in dem die Felsen abbrechen. Nun schlitterst Du eisige Hänge hinunter und kannst eine Menge an Bonusgegenständen einsammeln. Du hast eine gewisse Kontrolle über den schlitternden Felsen, also hole Dir so viele Extras, wie Du nur kannst. Wenn der Felsen stehen bleibt, gehe nach rechts und bereite Dich auf ein Kräftemessen mit einem Imperialen Suchdroiden vor. Die beste Methode ihn zu besiegen ist, so lange wie möglich unter Wasser zu bleiben und so seinem Feuer auszuweichen. Während Du Dich unter Wasser befindest, feuere mit dem Blaster auf ihn oder triff ihn mit dem Lichtschwert, um ihn zu schwächen. Lasse aber Deine Spielfigur nie zu tief unter Wasser tauchen, denn dadurch verlierst Du ein Leben. Sobald Du den Droiden besiegt hast, kommt er ohne seine Robo-Gliedmaßen nochmals zurück. Du mußt an die Oberfläche zurückkommen, seinem Feuer nach unten ausweichen und ihn weiter beschießen.

IM HANGAR

Nun mußt Du Dich bis zu Deinem Snowspeeder durchkämpfen, der am Ende des Hangars auf Dich wartet. Es liegen aber jede Menge Gefahren zwischen Dir und Deinem Gefährt. Kleine Gefäße und riesige metallische Spinnen blockieren Deinen Pfad, Du mußt sie also los werden. Die Gefäße kann man ziemlich leicht vernichten, indem Du das Lichtschwert benutzt und einfach nach oben springst, um sie zu treffen. Bei den Spinnen mußt Du Dich am besten vor ihnen hinducken, verwende Dein Lichtschwert, um ihre Schüsse abzuwehren, dann zerstöre sie mit einigen gut plazierten Treffern. Auf dem Weg gibt es auch jede Menge Kisten. Verwende den Blaster, um sie zu zerstören, Du bekommst dafür zahlreiche Bonusgegenstände. Von der Decke hängen Lampen, die auf Dich runterfallen und Deine Energie vermindern. Der beste Weg, um diese Unannehmlichkeiten zu vermeiden, ist einen Supersprung durchzuführen und einfach

über sie zu springen, anstatt darunter wegzugehen. Dann mußt Du einen schnellen Ausflug auf einem Air-Bike machen, um zum Snowspeeder zu gelangen. Lasse Deinen Finger einfach auf dem Feuer-Knopf und bewege das Bike einfach immer nach oben und unten auf dem Bildschirm, dann solltest Du keine Schwierigkeiten haben, das Ende zu erreichen.

DER SNOWSPEEDER

Du hast es endlich bis zum Snowspeeder geschafft, der ein echt tolles Transportmittel darstellt. Wenn Du losfährst, wird Deine nächste Mission auf dem Bildschirm angezeigt. Die erste Mission ist ziemlich einfach, wenn Du darauf achtest, soviele Herzen wie möglich einzusammeln, die besiegte Feinde hinterlassen. In der zweiten Mission ist der beste Weg, die AT-ST's zu bekämpfen, wenn Du bereits von Weitem beginnst zu feuern und sie dann in Grund und Boden zerstörst.

Leider kann man dasselbe nicht von den AT-AT's sagen. Die sind viel schwieriger zu besiegen. Was Du hier machen mußt, ist sie zum Stolpern zu bringen! Drücke entweder den L oder R Knopf oben auf dem Controller, um ein Kabel abzurollen. Wenn Du Dich dem AT-AT näherst, mußt Du tiefer gehen und das Kabel loslassen. Es sollte sich um die Beine des AT-AT's legen. Fliege nun immer im Kreis rund um den AT-AT und wickle das Kabel um seine Beine, damit er darüber stolpert. Das ist ein bißchen schwierig und Du mußt ein erstklassiger Flieger sein.

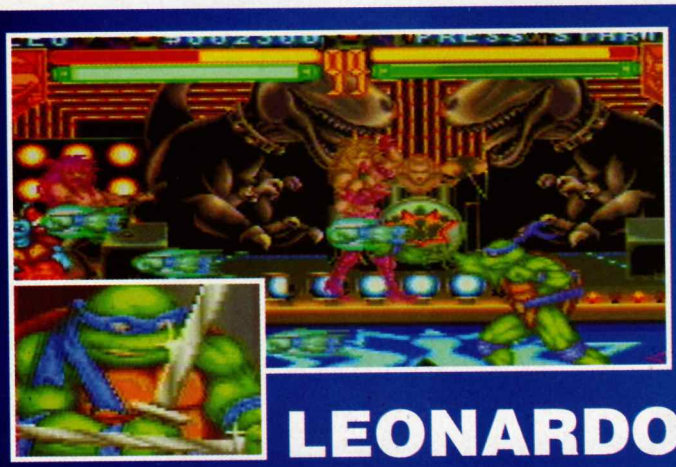
KANNST DU ZURÜCKSCHLAGEN?

Du bist gewarnt worden - dieses unglaubliche Abenteuer ist enorm herausfordernd und verlangt Dir all Deine Spielkünste ab. Wir hoffen, daß Du in der Lage sein wirst, den schrecklichen Darth Vader auszutricksen und die Imperiale Sternenflotte zu besiegen. Die Freiheit der Rebellen liegt in Deiner Hand.

Strecke Deine Muskeln und mache Dich bereit für den Kampf! Unsere gepanzerten, pizzaliebenden Helden sind wieder da, mit Teenage Mutant Hero Turtles - Tournament Fighters!!

Wenn Du Konamis brilliante Antwort auf Street Fighter II noch nicht gesehen hast, können wir Dir nur raten, einen Blick darauf zu werfen. Eine ganze Ladung Optionen, zehn verschiedene Kämpfer zur Auswahl, tolle Spezialbewegungen, verschiedenste Kampfarenen und phantastische Bonusrunden warten auf Dich, in diesem Kampfspiel, das in keiner Sammlung fehlen sollte.

Für diejenigen unter Euch, die Probleme haben, die Spielfiguren im Kampf zu meistern, haben wir uns freundlicherweise entschieden, einige Tips und Tricks preiszugeben, wie man das meiste aus den vier Turtles und der Freundin von Ninjutsu, Aska, herausholen kann. "Was? Nur fünf?" hören wir Euch fragen. Nun, wenn Du die Rolle einer schleimigen mutierten Entschuldigung als Kämpfer wählen willst, dann gib acht. Weiter geht es mit den Tips!



LEONARDO

Der Anführer der Turtles hat nur ein Ziel: der König der Tournament Fighters zu werden! Um das zu erreichen, muß er all seine Spezialangriffe sorgfältig einsetzen.

Endlosschraube

Versuche dieses Manöver so zu timen, daß Dein Gegner gerade einen Sprung- oder Schlitterangriff macht. Normalerweise sind sie dann zu langsam, um sich zu verteidigen.

Shining Cutter

Der Shining Cutter ist genauso kraftvoll wie die Schraube, aber viel effektiver. Du kannst damit Deinen Gegner zurückwerfen, während Du mit einer vernichtenden Attacke nach vorne springst.

Roto Cutter

Diese spektakuläre Bewegung kann ein Fünftel der gegnerischen Energie abziehen! Sie ist sehr schwierig auszuführen, deshalb ist präzises Timing unheimlich wichtig.

RAPHAEL

Dieser großzügige Turtle will nur Geschenke für seine Freunde kaufen, wenn er gewinnen sollte. Ich wette, sie wollen auch, daß er als Sieger hervorgeht!

Chest Buster

Es ist schwer, den Chest Buster richtig hinzukriegen, aber er ist es wert trainiert zu werden! Versuche ihn gegen Feinde anzuwenden, die über eine große Reichweite verfügen, so wie War oder Shredder.

Jamboree

So wie Leonardos Shining Cutter ist diese Bewegung am effektvollsten, um Deinen Gegner "aufzuweichen", bevor Du Dich mit einem Power Drill auf ihn wirfst.

Power Drill

Das kraftvollste Manöver, das Raphael beherrscht und das auch Deinen Angriffsbalken stark ansteigen läßt.

Allgemeine Tips

Denke immer daran, ein Auge auf die Anzeige für die ultimative Attacke zu haben. Wenn Du die Chance verpaßt, Deine Bewegung für die ultimative Attacke zu verwenden, könnte es zu spät sein. Sobald der Anzeigebalken voll ist, drücke Knopf X und A gleichzeitig, um einen erstaunlichen Geheimangriff auf Deinen Gegner durchzuführen.

Um im VS (Gegeneinander) Modus ein Handicap für einen oder beide Kämpfer zu setzen, drücke Select auf dem Levelauswahlbildschirm. Ein neuer Bildschirm erscheint, auf dem Du nach rechts oder links drücken kannst, um das Handicap einzustellen.

DONATELLO

Der Denker der Turtles rechnet damit das Turnier zu gewinnen, um eine neue Erfindung bezahlen zu können. An was mag er da wohl denken?

Bo Stoß

Stoße mit Deinem Bo zu, um den Gegner auf Distanz zu halten. Drücke Knopf X so schnell und so oft Du kannst.

Bodenklaue

Wenn Du weit genug von Deinem Feind weg bist, serviere ihm doch einfach einmal die Klaue, die den Boden aufreißt. Das wird ihm sicher zu denken geben.

Kopfspin Attacke

Dränge Deinen Gegner in eine Ecke, indem Du ihn mit Bo Stößen angreifst und führe dann rasch diese Attacke durch. Wiederhole den Vorgang und der Sieg sollte (hoffentlich) Dein sein.

MICHELANGELO

Dieser junge Partytiger will nur eines - Spaß haben! Er hat mit seinem Gewinn bereits lange Surf und Skateboard Ferien eingeplant. Ich glaube alle Verlierer werden im sonnigen alten New York bleiben müssen.

Rollender Donner

Halte eine Sekunde lang nach unten auf dem Steuerkreuz und drücke dann nach oben und Knopf X, um einen zerstörerischen Uppercut durchzuführen. Sehr nützlich, denn damit kannst Du die meisten Deiner Gegner überraschen, da der Angriff so schnell ist.

Dynamit Bomber

Ähnlich wie Raphaels Chest Buster ist diese Attacke extrem effektiv gegen Feinde mit großer Reichweite. Sie ist nicht so schwierig auszuführen, wie die von Raphael, aber bringt die selben Resultate.

Drachenatem

Huste Deine Feuerbälle nur heraus! Dadurch ist Dein Gegner beschäftigt, während Du Dich auf einen weiteren Dynamit Bomber vorbereitest. Wechsle zwischen diesen beiden Angriffen, um den Gegner zu schwächen, dann mache ihn mit einer Rollender Donner Attacke fertig.

ASKA

Unterschätze nie eine Frau! Für Ihre Gewinne will sie sich einen eigenen Dojo kaufen.

Drehattacke

Hier stößt sie mit ihrem Kunai zu und dreht sich in höchster Geschwindigkeit. Verwende diesen Angriff, nachdem Du den Gegner in eine Ecke gedrängt hast und wiederhole das Manöver drei oder vier Mal. Springe dann aus der Gefahrenzone, um Dich für einen weiteren Angriff vorzubereiten.

Gedrehter Uppercut

Eine ziemlich kraftvolle Bewegung, mit der Du auch die schrecklichsten Gegner

überraschen kannst. Nachdem sie ihren Kunai nach vorne gestoßen hat, springt Aska in die Luft, während sie die Kräfte der Natur anruft. Diesen Angriff kann man am besten durchführen, wenn man selbst attackiert wird. Dadurch kann man den Gegner betäuben, während man Aska befreit und einen weiteren Angriff startet.

SUPER HOCKEY

Eishockey ist ein actionreicher Sport, in dem sich nur Spieler bewähren, die viel Geschick und große Fitness besitzen (und die es manchmal auf die harte Tour spielen wollen!). Zwei Mannschaften stellen sich auf der eisigen Spielfläche der großen sportlichen Herausforderung. Das Ziel des Spiels ist sehr einfach - Du mußt den Puck öfter ins Tor der Gegner bekommen, als sie es bei Dir schaffen.

Dreifach verwöhnt

Super Hockey beinhaltet alle üblichen Eishockey Regeln, wie z.B. Icing, Abseits, Face-Offs, knochenknirschende Bodychecks, Strafen und Linienwechsel. Es gibt sogar verschiedene Spielmodi, damit jeder Lehnstuhl-Athlet auf seine Kosten kommt. Der EXHIBITION Modus läßt Dich ein Einzelspiel gegen den Computer oder gegen einen Menschen spielen, während der ziemlich herausfordernde SEASON PLAY Modus ausschließlich gegen den Computer gespielt wird. Dadurch hast Du die Chance eine ganze Saison mit 84 Spielen durchzumachen, um zu versuchen in den Play-Offs die World League Trophäe zu erringen. Glücklicherweise speichert der Computer alle Statistiken, inklusive der Gewinn-Verlust Anzeige, Du mußt deshalb nicht alle 84 Spiele an einem Stück spielen. Die BEST OF SEVEN SERIES Option läßt zwei Spieler in sieben Spielen ihre Kräfte gegeneinander messen. Hier kannst Du Dir jedes gewünschte Team aussuchen und auch hier speichert der Computer wieder die Statistiken beider Teams, die sich während dieser Serie ergeben.

Ein Spieler aus London wird ohne viel Aufhebens vom Puck gedrängt.

Ein toller Paß läßt den Tormann staunen und das Netz für ein sicheres Tor offenstehen!

SNES REVIEW

SPIELTITEL	SUPER HOCKEY
HERSTELLER	NINTENDO
STIL	SPORT
SPIELER	ZWEI

INFO

Hoppla! Ein Spieler aus Detroit läßt seine Begeisterung etwas zu groß werden.

Die London Lions schießen aus großer Entfernung.

Der Tormann der Rams wirft sich vor das Tor, doch der Puck liegt bereits hinter ihm im Netz.

Bestimme Deine Strafen

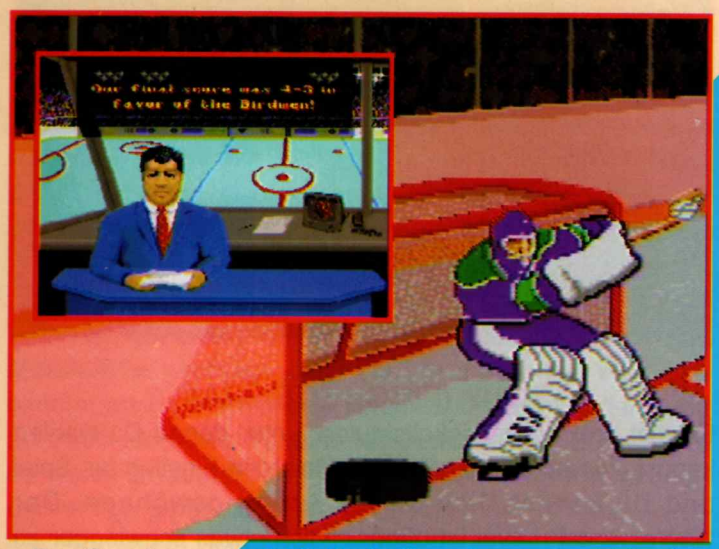
Verschiedene Optionen stehen Dir zur Verfügung, um die Spieleinstellungen nach Deinen Wünschen zu verändern. Du kannst wählen, ob Du die Strafen angesagt haben willst, oder ob es nur Linienstrafen geben soll. Die meisten Vergehen ziehen eine Strafzeit von 2 Minuten auf der Strafbank nach sich (Minor Penalty). Falls Deine Mannschaft während der Strafzeit ein Tor schießt, darf der Mann auf der Bank sofort wieder ins Spiel zurück. Es gibt aber auch schwerere Fouls (Major Penalty). Bei einer solchen Strafe, muß der Übeltäter auf jeden Fall die gesamten 5 Minuten auf der Strafbank verbringen. Dadurch hat die gegnerische Mannschaft meist einen unheimlichen Vorteil, da sie ein taktisch kluges Power Play machen können.

Bewege Deine Spieler

Die Möglichkeiten im Spiel sind in zwei Modi geteilt - Angriff und Verteidigung. Im Angriffsmodus kannst Du den Puck in der Arena herumbewegen und vielleicht sogar ein Tor schießen. Du kannst den Puck entweder mit einem Slapshot oder einem Handgelenksschuß spielen. Jeder Spieler hat eine Bewertung, die seine Genauigkeit und Power bei den einzelnen Schüssen bestimmt. Ein Slapshot ist viel kräftiger und schneller, als ein Schuß aus dem Handgelenk, aber er ist auch weniger genau und man bekommt den Puck langsamer vom Stock. Dagegen ist ein Handgelenksschuß genauer, aber weniger kräftig. Neben den Schüssen kannst Du den Puck auch an einen Deiner Teamkameraden abgeben. Der Spieler, der bereit ist, Deinen Paß anzunehmen, ist durch ein färbiges Zeichen über seinem Kopf gekennzeichnet. Dieses Zeichen zeigt seine Position in Relation zum Spieler, der im Moment den Puck hat, sowie die Sicherheit des Passes. Ein grünes Zeichen zeigt einen sicheren Paß, ein gelbes einen riskanten Paß an. Ein rotes Zeichen bedeutet, daß der Spieler von einem Verteidiger gedeckt wird und den Paß wahrscheinlich nicht annehmen kann.

Der Verteidigungsmodus wird aktiviert, wenn Du nicht in Puckbesitz bist. Du kannst die Kontrolle schnell und leicht auf den Verteidiger umschalten, der dem Puck am nächsten steht. Er kann den gegnerischen Spieler checken. Es gibt drei verschiedene Arten von Checks, die ein Verteidiger ausführen kann. Ein Stock-Check erlaubt dem Verteidiger, mit seinem Stock zu versuchen, dem Gegner den Puck abzunehmen. Ein Schulter-Check wirft den Spieler, der im Puckbesitz ist um und schließlich gibt es auch noch den Hüft-Check, der so gemeint ist, daß der Gegner sich in der fünften Reihe des Publikums wiederfindet. Das ist natürlich alles ganz den Regeln entsprechend!

Super Hockey ist schnell, wild und macht total abhängig. Die Kontrolle über das Spiel ist leicht zu lernen, aber schwer zu meistern. Die drei Schwierigkeitsgrade bieten jedem Fan von Sportsimulationen die richtige Herausforderung und die Mischung aus Strategie und aggressivem Spiel machen aus diesem Super NES Titel einen wahren Klassiker!



Der Sportreporter faßt die Action des ersten Drittels zusammen.

Der Puck liegt herum, während die Spieler der Mannschaften aus Dallas und Stockholm sich wieder aufrappeln!

TOPGEA

Wirf Deinen Motor an und bereite Dich auf den ultraschnellen und tollen Nachfolger von Top Gear vor - Top Gear 2 wartet auf Dich! Ja, die unglaubliche Rennaction ist wieder da, in diesem neuen und verbesserten Titel, der voller Überraschungen und Spannung steckt, wenn Du Deinen Fuß aufs Gaspedal stellst und Gummi auflegst!

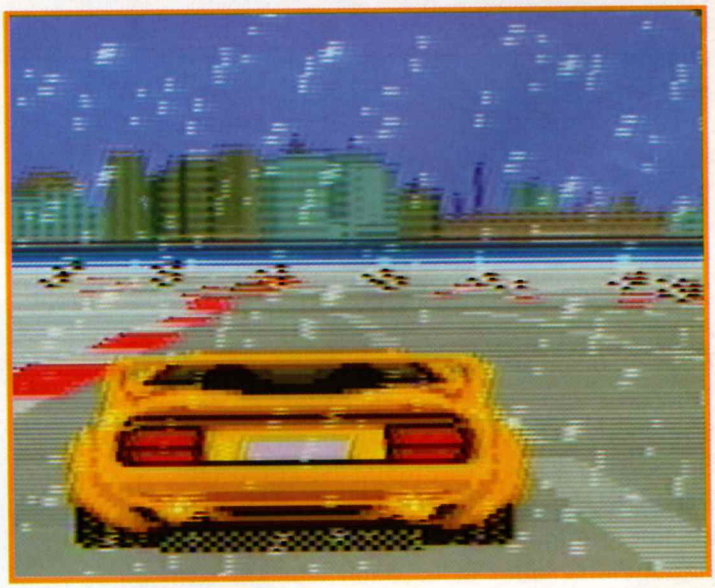
Die Konkurrenz ist hart, aber mit einer großen Portion Können und Überlegung, sowie einem Quentchen Glück, könntest Du Dich in die oberen Ränge der Rennfahrer einreihen und den heißbegehrten Meistertitel für Dich beanspruchen.

BEVOR DU LOSFÄHRST

Bevor Du Dich wirklich auf die Straße begibst, um Dich in die Rennaction zu stürzen, sind hier ein paar Dinge, die Du wissen solltest. Es zahlt sich aus, einen Blick auf die zur Verfügung stehenden Optionen zu werfen, bevor Du gegen Deine Konkurrenten auf der Strecke antrittst.

2-SPIELER MODUS

Du kannst Dich der Realität des Rennalltags alleine stellen, aber Du kannst auch einen Freund einladen, am Rennen teilzunehmen, was der ganzen Sache einen wirklichen Touch von Wettkampf gibt. Wenn Du im 2-Spieler Modus spielst, wird der Bildschirm in der Mitte geteilt und zeigt beide Fahrer in Action.



SCHWIERIGKEITSGRAD

Es gibt drei Schwierigkeitsstufen, unter denen Du wählen kannst. “Amateur” gibt Dir einen leichten Einstieg ins Spiel und Du kannst Dich an die Action gewöhnen. Der “Professional” Level ist offensichtlich etwas schwieriger zu meistern und gibt ein besseres Wettkampfgefühl. Du mußt Dich gut mit Deinem Wagen auskennen und solltest alles daran setzen, Dich gegen die Profis dieses Sports durchzusetzen. Letztendlich wird aber der “Championship” Grad zeigen, aus welchem Holz Du geschnitzt bist, denn Du mußt Dein gesamtes Können aufbieten, um den ultimativen Preis zu gewinnen.

CONTINUE

Wenn Du einen Abschnitt des Spiels beendet hast, bekommst Du ein Paßwort, das Du Dir aufschreiben solltest. Du kannst dann jederzeit an diesen Punkt des Spiels zurückkehren. Wähle “Continue”, um in den Paßwortbildschirm zu gelangen.

RACE GAME

Wenn Du den gewünschten Schwierigkeitsgrad und die Anzahl der Spieler gewählt hast, gehe zu Race Game und überprüfe Dein Auto nochmals vor dem Start.

R2™

IN DER GARAGE

Kurz vor dem Rennen mußt Du noch einige wichtige Entscheidungen treffen...

Spieler - Es ist Zeit, Deinen Name einzugeben, damit jeder weiß, wie Du heißt.

Gangschaltung - Willst Du eine manuelle oder eine automatische Übersetzung? Jetzt mußt Du Dich entscheiden.

Kontrolle - Du mußt Dir nun überlegen, welches der fünf verschiedenen Kontrollsysteme Du benützen möchtest. Das ist eine wichtige Entscheidung, also versichere Dich, daß Du alles richtig machst.

Geschwindigkeit - Du hast die Wahl zwischen MPH oder KM/H.

Motor - Jedes Mal, wenn Du ein Rennen beendet hast, kommst Du zurück in die Garage, wo Du Dein Preisgeld dazu verwenden kannst, um Deinen Motor und seine Leistung im Rennen zu verbessern.

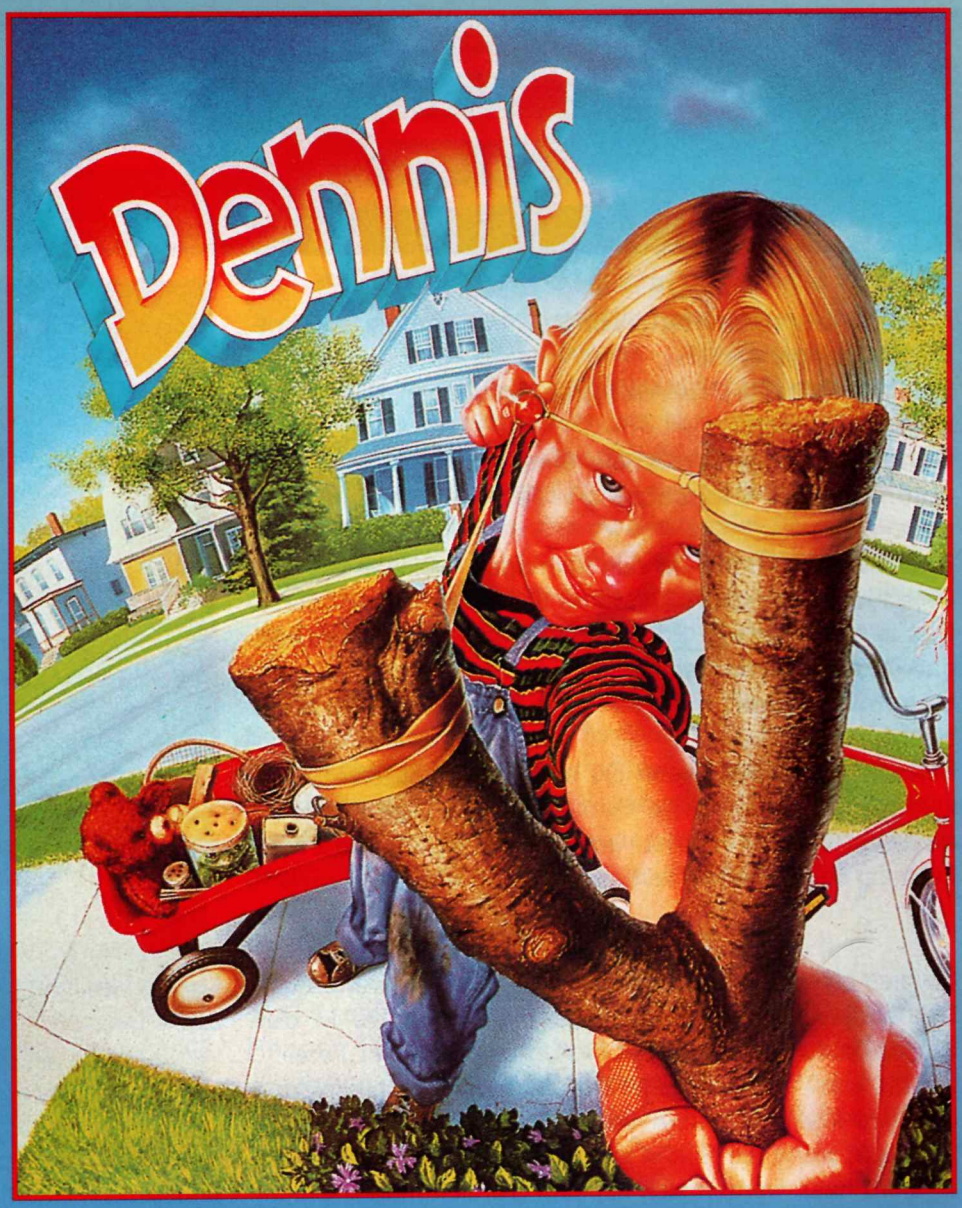
IN DER STARTAUFSTELLUNG

So, nun bist Du bereit, Dich auf die Strecke zu werfen und Dich mit den Besten zu messen. Wenn Du in der Startaufstellung stehst, zählt die Uhr nach unten ... drei ... zwei ... eins ... und weg bist Du! Halte die Beschleunigung auf dem Maximum, aber sei auch darauf vorbereitet zu bremsen, wenn die Sache zu eng wird. Die Nitros, die Du an Bord hast, werden sich als sehr hilfreich herausstellen, denn sie steigern kurzfristig Deine Geschwindigkeit und lassen Dich auf diese Weise in dramatischem und haarsträubendem Stil an Deinen Gegnern vorbeisausen. Du mußt das Rennen unter den ersten zehn beenden, um Dich für das nächste Rennen der Serie zu qualifizieren. Wie Du sehen wirst, mußt Du versuchen, Kollisionen mit anderen, am Rennen teilnehmenden Fahrzeugen oder Hindernissen, die über die Strecke verteilt sind auszuweichen. Wenn Du das nicht schaffst, entsteht zwar kein offensichtlicher Schaden an Deinem Wagen, aber seine Leistung sinkt und Du wirst nicht in der Lage sein, vorne mitzumischen.

RUND UM DIE WELT

Wenn Du gut genug bist und in der Meute bleibst, die dem Meistertitel nachjagt, reist Du um die ganze Welt und nimmst an Rennen in den verschiedensten Ländern und unterschiedlichsten Terrains teil. Australasien, Europa und so weiter bedeutet, daß Du verschiedenste Klimazonen und einige gefährliche Wetterbedingungen erleben wirst. Kurz vor jedem Rennen bekommst Du einen Wetterbericht, der Dich vor den Schwierigkeiten, die vor Dir liegen, warnt. Du kannst also Deinen Fahrstil entsprechend anpassen.

Du kannst Dir Deine Nachbarn nicht aussuchen, wie der arme, alte Mr. Wilson zu seinem Mißvergnügen herausgefunden hat. Denn gleich nebenan wohnt das aufgeweckteste, bösartigste und bedrohlichste Kind, das man sich nur vorstellen kann. Sein Name ist Dennis und er verursacht ein Chaos, wohin er auch immer geht. Er meint es zwar immer nur gut, aber das Schlimme passiert einfach! Dennis war der unbestrittene Star eines vor Kurzem gezeigten Kinostreifens und nun hat Ocean die Spannung und den Spaß der Filmgeschichte auf einen tollen SNES Titel übertragen. Alles festhalten, es geht los...



DAS KÖNNTE ÄRGER GEBEN...

Nachdem er Mr. Wilsons großen Moment vor dem versammelten Gartenclub versaut hat, befindet sich Dennis wieder einmal in der Klemme und wird mit bösen Bemerkung dazu aufgefordert, zu verschwinden und sich nie mehr blicken zu lassen. Der arme Dennis nimmt sich das so zu Herzen, daß er weglaufen will. Er entdeckt, daß seine beiden Freunde Joey und Margaret verschwunden sind und so beginnt dieses spannende Abenteuer, wenn er sich selbverständlich auf den Weg macht, um seine Kumpels zu retten. Kann er sie sicher wieder nach Hause bringen und auch noch Mr. Wilsons Münzensammlung retten?

AUF SICH ALLEIN GESTELLT

Dennis ist ein echt trickreiches Plattformspiel und es ist vollgestopft mit Action. Du führst Dennis durch die zahlreichen Levels des Spiels. Es gibt zwei Schwierigkeitsgrade, unter denen Du wählen kannst. Wenn Du die leichte Option wählst, kannst Du mehr Verletzungen aushalten, bevor Du ein Leben verlierst, Du hast aber nur 17 Levels zu spielen. Wenn Du es auf die harte Tour willst, verliert Dennis seinen Mut viel schneller, aber dafür hast Du sechs zusätzliche Levels vor Dir.

Während des Spiels mußt Du Dennis auf Vorsprünge und Plattformen springen lassen, die man mit einem normalen Sprung einfach nicht erreichen kann. Es gibt zwei Arten, dieses Problem zu bekämpfen. Zuerst mußt Du Dennis laufen lassen, dann muß er einen großen Satz machen und sollte so die entfernte Plattform erreichen. Wenn das nicht funktioniert, ist es an der Zeit, die andere Methode auszuprobieren.

Wenn Du jede Menge Mut auf der Mutanzeige übrig hast, lasse Dennis nach oben springen und einen Feind berühren. Dadurch wird Dennis höher in die Luft geschleudert, als bei einem normalen Sprung und Du erreichst so die Plattform. Dennis Fähigkeit sich zu ducken ist auch ein wichtiger Teil das Spiels, denn oft wirst Du von den verschiedensten Kreaturen von oben angegriffen. Mit der Zeit lernst Du die unterschiedlichen Bewegungsmuster Deiner Feinde und kannst Dich darauf einstellen.

Es gibt drei verschiedene Waffen, die unser junger Held benutzen kann und die alle drei verschieden angewendet werden müssen. Die effektivste Waffe ist die Steinschleuder, denn sie hat die größte Reichweite. Du kannst also Feinde aus sicherer Entfernung angreifen.

MR. WILSONS HAUS

Bevor Du Deine Reise beginnen kannst, mußt Du aus Mr. Wilsons Haus gelangen, was leichter gesagt ist, als getan! Sammle so viele Münzen wie möglich, inklusive der großen Münzen, die Dir helfen werden, den Level zu beenden. Du mußt auch den Keller und den Dachboden nach Münzen und muteinflößenden Leckereien absuchen. Suche nach den Waffen, besonders nach der Steinschleuder. Um in den Dachboden zu gelangen, mußt Du den Schalter finden, der die Strickleiter herunterläßt. Der Schalter befindet sich über dem Flur, ihn dem Mr. Wilson herumstiefelt. Um ihn zu erreichen (den Schalter, nicht Mr. Wilson!), lasse Dich von Mr. Wilson nach links jagen, bis Du das Bett erreichst. Springe auf das Bett, wo Du in Sicherheit bist und Mr. Wilson dreht sich um und geht weg. Folge ihm, bis Du das Schachtelteufelchen

erreichst und springe schnell auf den nahegelegenen Vorsprung. Bahne Dir den Weg über die Kleiderschränke, bis Du den Schalter erreichst. Sobald Du aus dem Haus bist, wird die Action wirklich heiß, deshalb wollen wir Dir ein bißchen helfen, diese schrecklichen Wächter zu besiegen, die da draußen schon auf Dich lauern...

DER PARK

Sobald Du durch den Park marschiert bist, kommt Betty Sue Dubrovski auf Dich zu, die ziemlich gut in Schwung ist. Dein Job ist es, sie von ihrer Schaukel zu schubsen, was eigentlich ziemlich einfach ist, wenn man weiß, wie es geht. Die beste Position ist in der äußersten rechten Ecke des Bildschirms. Verwende Deine Steinschleuder und springe nach oben und nach links, wenn Eicheln von oben herunterfallen, um ihnen auszuweichen. Behalte auch die kleine graue Maus im Auge, die auf dem Boden herumwuselt. Springe einfach über sie, aber sei darauf gefaßt, daß wenn sie nach rechts vom Bildschirm verschwindet, sie auch von dort wieder auftaucht. Du wirst Betty Sue in kürzester Zeit besiegt haben.

DER BOILERRAUM

Nach der Hitze und der Dunkelheit im Boilerraum mußt Du Coach Beeferman in der Turnhalle abwehren. Der Coach ist aber kein ebenbürtiger Gegner für Dennis. Bleibe in der linken Ecke des Bildschirmes und springe auf das Turn-Pferd, wenn Du kannst. Verwende Deine Steinschleuder, um auf den Coach zu schießen. Er springt herum wie ein Verrückter und kommt auch dem Pferd ziemlich nahe. Wenn er näherkommt, springe nach links hinten und lande auf dem Boden. Springe auf und ab und feuere weiter auf ihn. Von Zeit zu Zeit wirft er Medizinbälle oder Basketbälle auf Dich. Achte einfach auf ihr Bewegungsmuster und springe über sie weg. Wenn Du auf dem Boden der Turnhalle stehst, achte auf den Tennisball, der dort hin- und herrollt.

DER ABWASSERKANAL

Der Wächter der unheimlichen und schmutzigen Abwasserkanäle ist ein riesiger hüpfender Fisch. Stelle Dich auf den Vorsprung auf der linken Seite des Bildschirms und feuere mit der Steinschleuder auf den Fisch. Wenn die rotierenden Plattformen verschwunden sind und wieder erscheinen, springe auf eine davon und mache Dich auf den Weg zur Plattform rechts auf dem Bildschirm und feuere wieder. Warte wieder, bis die Plattformen verschwinden und erscheinen und fahre zurück zur linken Plattform. Wiederhole den Vorgang so lange, bis der Fisch erledigt ist.

DIE WÄLDER

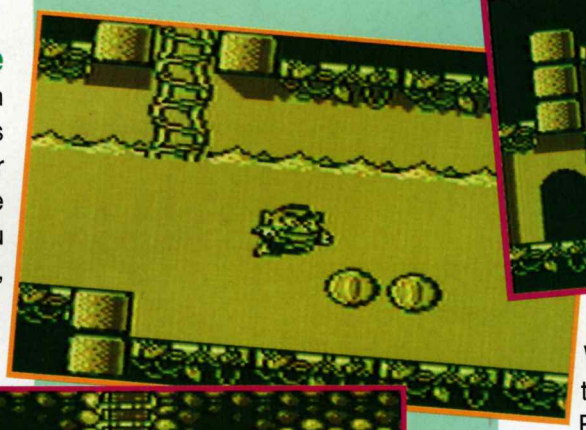
Wenn Du Dich durch die Wälder gekämpft hast, mußt Du Dich mit dem fürchterlichen Schnappmesser Sam anlegen, der Deine Freunde Joey und Margret gefangen hält. Sam bombardiert Dennis mit Äpfeln, aber man kann ihn besiegen. Du mußt Sam auf den Kopf treffen, um seine Energie abzuziehen. Die beste Waffe dafür ist die Steinschleuder. Wenn die Äpfel auf Dich zukommen, ist es am besten, darüberzuspringen und nicht aufzuhören, auf Sam zu feuern. Wenn er eine Pause einlegt, hast Du die beste Chance nach oben zu springen und seinen Kopf zu treffen. Du mußt Dich wirklich konzentrieren und Deine Sprünge und Schüsse genau setzen, denn Sam ist ein zäher Knochen. Sei geduldig und bald wirst Du der Held der ganzen Stadt sein!

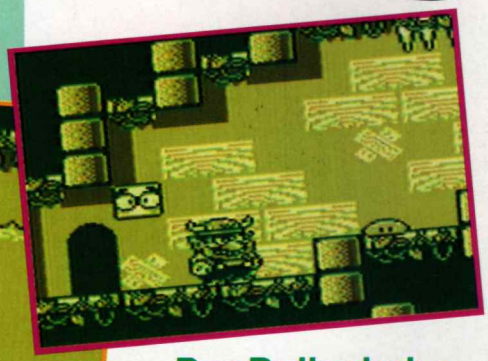
WARIO LAND

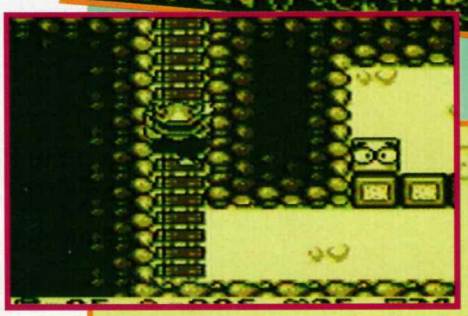
Hier ist das neueste Spiel aus der Reihe der unschlagbaren Super Mario Serie, die jeder so gerne spielt. Der weltbeste Computerspiel-Held aller Zeiten spielt in Wario Land eigentlich gar nicht mit, aber er ist sicher dafür Pate gestanden. Du erinnerst Dich doch an den bösartigen Wario, der uns schon in Super Mario Land 2: Six Golden Coins begegnet ist? Bei dieser Gelegenheit war ihm Mario natürlich haushoch überlegen. Wario hat aber Mario in seiner Burg gesehen und hat nun einen Plan ausgeheckt, um selbst auch Herr einer solchen Burg zu werden. Du mußt Dich nun also mit diesem liebenswerten Bösewicht zusammentun und ihm helfen, genug versteckte Piratenschätze zu finden, daß er sich eine eigene Burg kaufen kann.

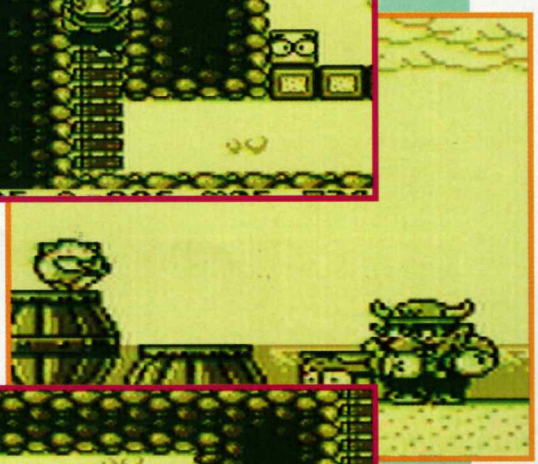
Willkommen in der Küche

Die Küchen Insel ist die Umgebung, in der Warios Abenteuer stattfindet. Das ist ein wunderbarer und einzigartiger Ort, mit jeder Menge toller Levels, die Du erst einmal bewältigen mußt. Du wirst auch begeistert sein zu hören, daß es in Wario Land, wie auch schon in anderen Mario Spielen, über 40 heiße Levels gibt, die Du entdecken und überwinden mußt. In all diesen Levels solltest Du Dir Deine Route sorgfältig aussuchen und dabei auch noch die zahlreichen Feinde besiegen, die auf Dich lauern. Es gibt viele verschiedene Routen durch das Spiel und Du wirst herausfinden, daß es auch unterschiedliche Endsequenzen gibt! Das Ende, das Du erlebst hängt davon ab, wieviele Münzen und Schätze Du und Wario von den Piraten geklaut habt.









Warios hilfreiche Hüte

Während des Spiels verliert der arme, alte Wario seinen Hut! Glücklicherweise stellt sich heraus, daß das nur zu seinem Vorteil war. Er kann auf dem Weg neue Hüte finden und diese auch ausprobieren. Die neuen Hüte geben ihm neue Kräfte, die er gegen seine Feinde verwenden kann...

Der Bullenhelm

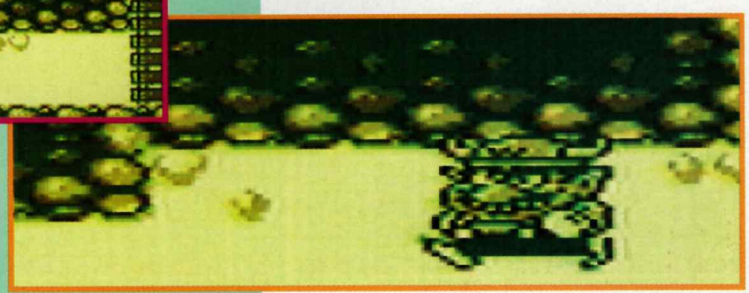
Wenn Wario den Bullenhelm trägt kann er einen mächtigen Bullenrempler gegen seine Feinde einsetzen, außerdem kann er mit den Hörnern an der Decke steckenbleiben.

Der Drachenhelm

Sobald Wario diesen auf dem Kopf hat, besitzt er die einzigartige Fähigkeit Feuer durch seine Nasenlöcher zu atmen!

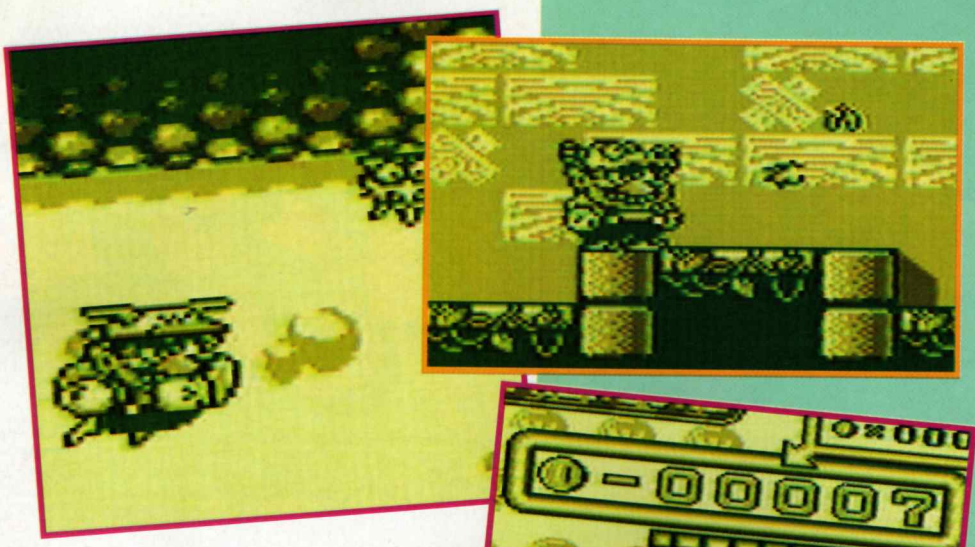
Der Jetpackhelm

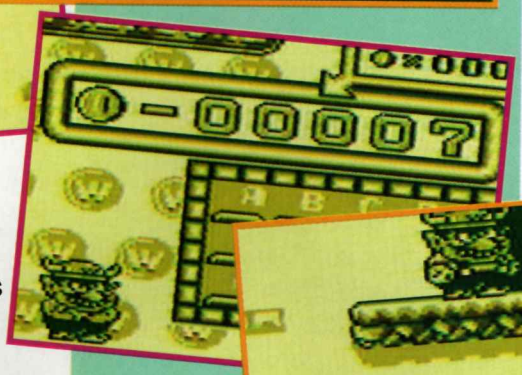
Wie der Name schon sagt gibt dieser Helm Wario die Kraft zum Fliegen, was, wie alle erfahrenen Spieler wissen, eine sehr nützliche Fähigkeit sein kann.

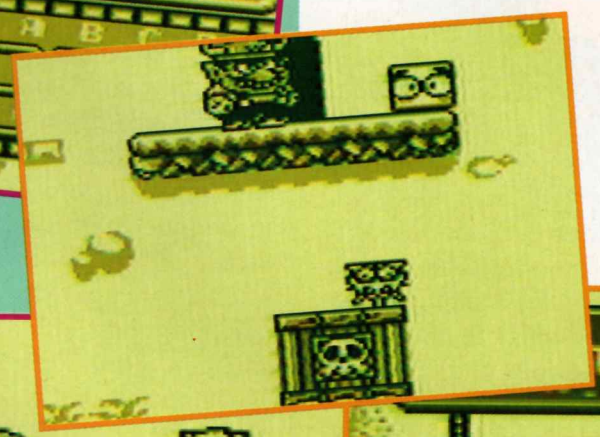


Ein neues Zuhause für Wario?

Kannst Du Wario sicher durch das Spiel führen und genug Schätze einsammeln, um ihn sein Traumhaus kaufen zu lassen - eine Burg? Es wird nicht leicht sein, aber Du wirst dabei jede Menge Spaß haben und eine große Herausforderung erleben. Im echten Super Mario Stil ist dieses Spiel trotzdem innovativ und sehr tief. Was will man mehr?





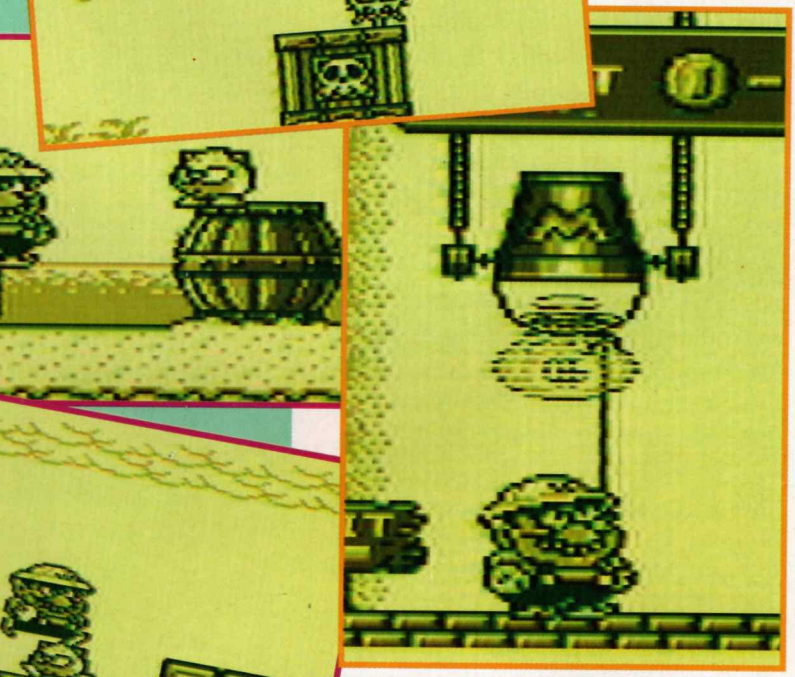


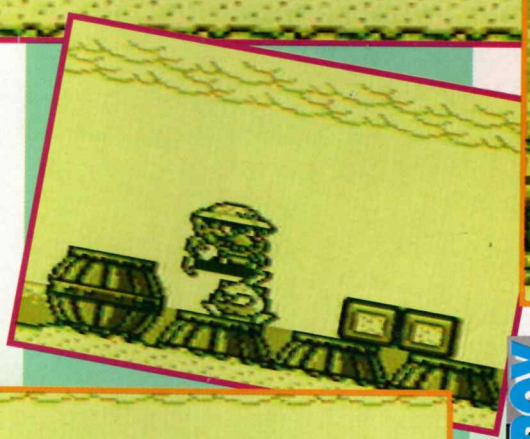
Warios Krieg

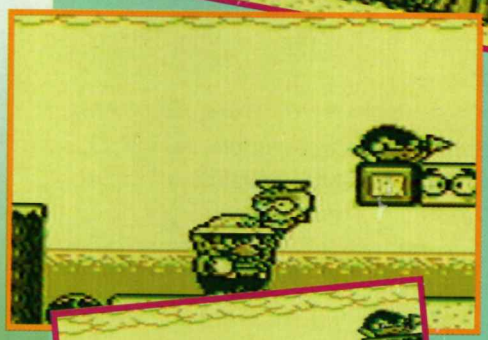
Dieser wilde Kerl würde fast alles tun, um sicherzugehen, daß er seine eigene Burg bekommt. Aber das wird nicht so leicht sein, denn da gibt es jede Menge schrecklicher kleiner Feinde, die nur darauf warten, Dich zu stoppen. Versuche auch so viele Piratenschätze wie möglich einzusammeln, Du wirst sie brauchen!

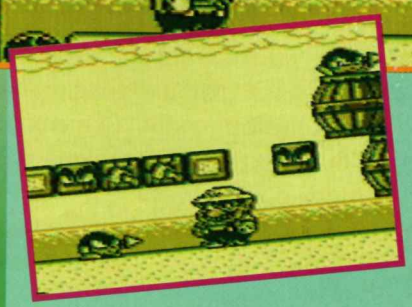
So wie es in Mario-Spielen üblich ist, kannst Du Deinen Feinden auf den Kopf springen. Doch in diesem Spiel betäubt sie dieser Angriff nur für kurze Zeit. Du kannst sie währenddessen aufheben und werfen. Wenn Du den Bullenhelm trägst, kannst Du den Bullenrempler ausführen, der sehr effektiv ist. Achte auf die Feinde mit Stacheln, denn sie könnten Dich verletzen. Um sie zu besiegen, warte, bis sie Dir den Rücken zukehren und verwende dann den Bullenrempler oder Deine Flammenwerfer-Fähigkeiten. Du mußt jeden Level des Spiels sorgfältig durchsuchen, um die verschiedenen Routen zu finden und auch um die Bonusboxen und Münzen einzusammeln, die Du dringend benötigst.

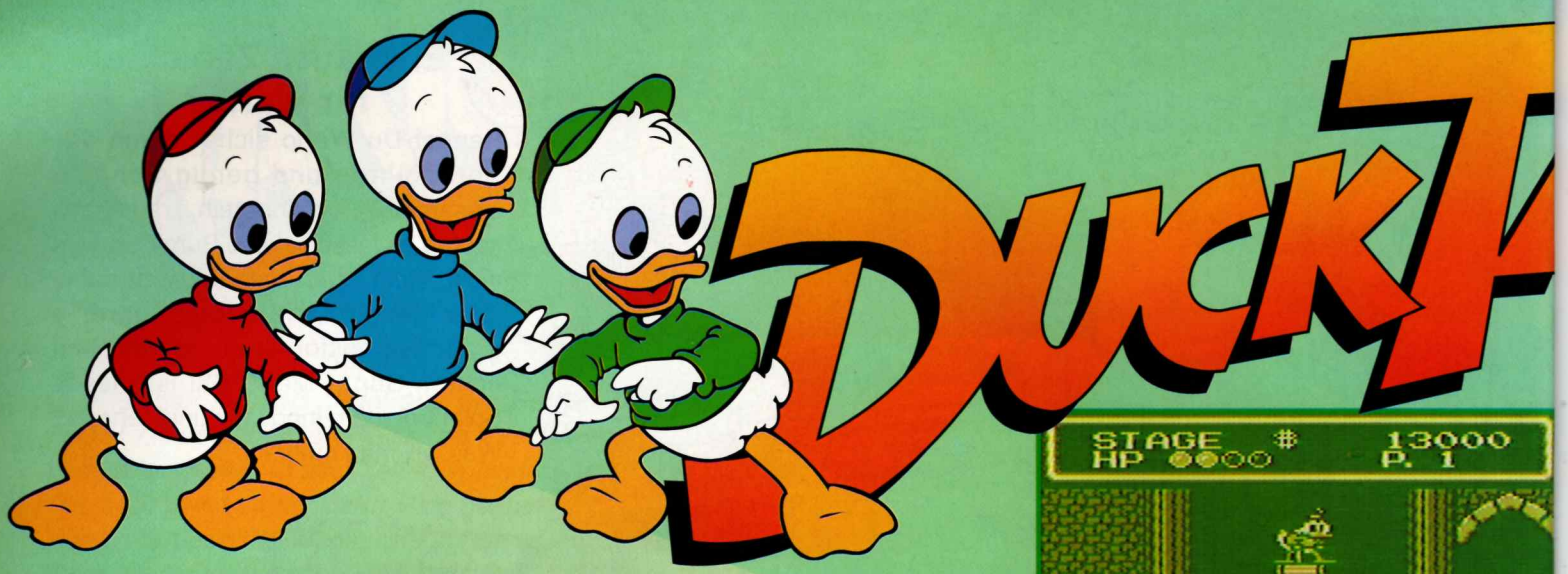
Wenn Du einen Level beendet hast, spielst Du in einem kleinen Bonusspiel um Extrapunkte. Zum Schluß zählt der Computer den Gesamtwert Deines Schatzes zusammen, also sammle alles, was Du in die Finger kriegen kannst.







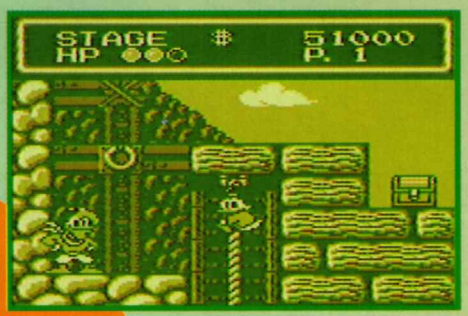




Den Hits Darkwing Duck und Duck Tales direkt auf den Fersen, folgt nun Duck Tales 2, das wieder ein Abenteuer mit Onkel Dagobert Duck bietet, in dem wirklich etwas los ist! Onkel Dagobert macht sich auf die Suche nach sechs vermissten Teilen einer Schatzkarte, die sein Ur-Ur-Großonkel Fergus McDuck vor Jahren zerissen hat. Diese Karte kann zum größten Schatz der Erde führen: zum Verlorenen Schatz der McDuck! Um die versteckten Teile der Schatzkarte zu finden, muß Onkel Dagobert durch vier gefährliche Länder reisen. Jedes dieser Länder wird von besonders schrecklichen Wächtern überwacht, außerdem gibt es jede Menge Tricks, Fallen und Rätsel, die sogar dem großen Onkel Dagobert zu schaffen machen. Es ist außerdem ein Rennen gegen die Zeit, denn Onkel Dagobert dicht auf den Fersen ist sein verhaßter Erzfeind Flintheart Glamgold! Und der schreckt vor nichts zurück, um Onkel Dagobert auf seiner Suche zu stoppen!

EINE HELFENDE HAND

Glücklicherweise hat Onkel Dagobert den Vorteil der geistvollen Erfindungen von Daniel Düsentrieb. Der Hammer Adapter verbessert die Stärke von Dagoberts Golfschlag, der Eisen Adapter vergrößert die Kraft von Dagoberts Pogosprung und der Power Adapter erhöht Onkel Dagoberts Zugkraft. Doch bevor Onkel Dagobert einen der Adapter benutzen kann, muß er Daniel Düsentrieb finden.



LEICHT IST AUCH SCHON GENUG

Das Spiel ist in drei Schwierigkeitsgrade aufgeteilt, die bestimmen, wie schwer die Wächter zu besiegen sind, die den Schatz bewachen. Onkel Dagobert muß mit dem Pogosprung auf ihren Köpfen landen und sie vom Bildschirm drängen.

Nachdem Du den Schwierigkeitslevel ausgewählt hast, wirst Du auf dem Einleitungsbildschirm begrüßt. Darauf siehst Du eine Karte des Spiels, auf der einige Fundorte der Schatzkartenstücke aufgelistet sind. Nachdem Du Deinen Zielort ausgewählt hast, gibt Dir Quack eine kurze Beschreibung des Schatzes, nach dem Du suchst und welche Art von Feinden Dir wahrscheinlich begegnen werden. Dann halte Dich fest, denn Onkel Dagoberts gefährlichstes Abenteuer beginnt!

EINE UNGLAUBLICHE MISSION

Jedes Land besitzt seine eigene Mischung aus Rätseln und Wächtern, die Onkel Dagobert überwinden muß, um den uralten und wertvollen Schatz zu finden, der von einem speziellen Schatzwächter behütet wird. Wenn Onkel Dagobert den Wächter besiegt, indem er ihn mit dem Pogosprung vom Bildschirm drängt, bekommt er den speziellen Schatz. Erst dann kann Dagobert weiter ins nächste Land reisen, um den nächsten Schatz zu heben. Nun wollen wir einen kurzen Blick auf die Länder werfen, die Du besuchen mußt, um Deine Mission erfolgreich zu beenden.

GEISTERHAFTE HIGHLANDS

Onkel Dagobert muß sich seinen Weg durch ein geisterhaftes schottisches Schloß bahnen, in dem er mehr als genug Geister und Fallen gibt. Dieser Ort wird von einem bösen Zauberer regiert, der die dunklen Gänge und leeren Räume mit Wächtern wie Rittern in voller Rüstung und mysteriösen schwebenden Händen bevölkert hat.

GEFÄHRLICHE PYRAMIDEN

In echter ägyptischer Tradition ist dieses Land vollgestopft mit Tricks, Fallen, Rätseln und falschen Wänden, um alle unerwünschten Gäste abzuschrecken. Onkel Dagobert muß zahlreiche Feinde, wie herumfliegene Moskitos und

TALES 2

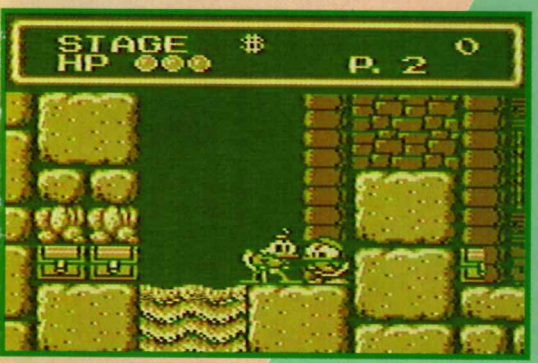
verrückte Mumien besiegen, bevor er über das verblüffende Rätsel "Versenke einen Stein im Meer und eine Stadt wird erscheinen." stolpert. Nur wenn er dieses Rätsel löst, kann Onkel Dagobert endlich den Schatz des Nils bekommen: das Messer von König Khufu!

NIAGARA, EIN ALPTRAUM

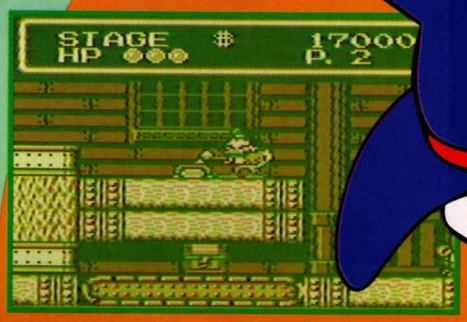
Hier muß Onkel Dagobert die fabelhafte Kristallblume finden, die nur einmal alle 1000 Jahre blüht! Um die Aufgabe für Dagobert noch schwieriger zu gestalten, ist sein Freund Daniel Düsentrieb unter einem Erdrutsch gefangen. Onkel Dagobert muß ihn retten, bevor er sich auf die Suche nach dem Kristall machen kann. Wenn Dagoberts Rettungsmission erfolgreich verläuft, bekommt er dafür den praktischen Eisen Adapter. Denke immer daran, daß Dir Flintheart Glimgold dicht auf den Fersen ist!

TERROR IM DREIECK

Die Träne der Meerjungfrau ist das Juwel, das Onkel Dagobert in den haiverseuchten Gewässern des



Bermudadreiecks finden muß. Zuerst muß er sich aber erst seinen Weg an solchen schlimmen Wächtern wie gefährlichen Piraten, hungrigen Ratten und tieffliegenden Geiern bahnen. Er muß sich auch seiner Flösse bedienen, die überall auf diesem verlassenen Frachtschiff verteilt sind.



BONUSGEGENSTÄNDE

Diese Gegenstände sind alle sehr schwer zu bekommen; egal, ob sie von den Wächtern des jeweiligen Landes eifersüchtig bewacht werden, oder hinter geheimen Wänden versteckt sind. Unter diesen hilfreichen Gegenständen befinden sich so seltsame Dinge wie Röntgenbrillen, mit denen Du alle versteckten Gegenstände sehen kannst, Stoppuhren, die alle Figuren auf dem Bildschirm für 10 Sekunden einfrieren, Zusatzenergiesterne oder Wegweiser, die Dich zum Geheimen Schatz führen können.

UND LETZENDLICH...

Denke immer daran, nach falschen Wänden und falschen Plattformen zu suchen, sowie an allen Dingen wie Blumen, Schaltern und Hebeln zu ziehen. Du weißt nie, was dann passieren könnte!

Duck Tales 2 zeigt einige der besten Graphiken, die es bisher auf dem Game Boy gegeben hat. Wegen einigen

ziemlich kniffligen Rätseln, die man auf dem Weg lösen muß, gibt es drei Schwierigkeitsstufen, um für jeden Spieler den richtigen Grad einzustellen.

Die Graphiken entsprechen der typischen Disney Tradition und alle Duck Tales Lieblinge spielen wieder eine Rolle in der spannenden Geschichte. Wenn Du also ein Spiel mit tollen Graphiken und witzigen Effekten suchst, das auch den ausgebufftesten Spieler in Atem hält, dann ist Duck Tales 2 der Hammer für Dich!

Dennis

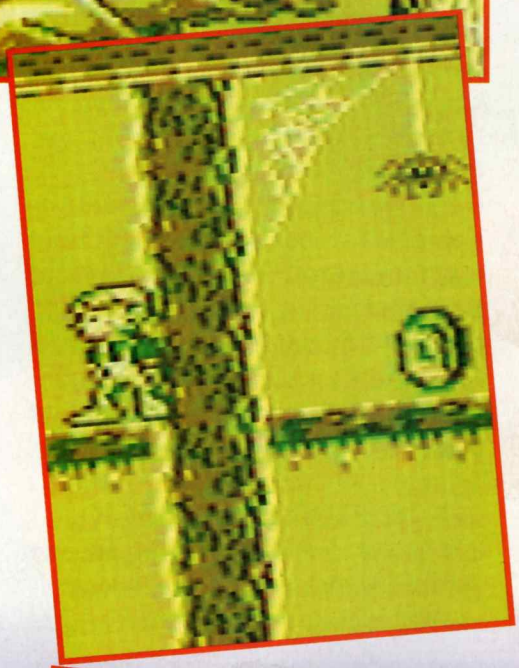
Der gefürchtete Dennis ist nicht nur der Star eines Kinohits und hat sein eigenes SNES Spiel auf dem Markt, nein, er ist bereit noch mehr Ärger auf dem Game Boy anzurichten! Wie wird das nur enden? Wo Dennis auch immer hinkommt, der Ärger ist ihm üblicherweise dicht auf den Fersen. Er hat es sich mit Mr. Wilson verscherzt und ist nun auf sich allein gestellt, wenn er sich rechtfertigen und auch noch die wertvollen Goldmünzen wieder beschaffen will.

WAS HAT DENNIS ANGESTELLT?

Nun, Dennis bringt sich selbst immer wieder in die Klemme, obwohl er die meiste Zeit nur damit verbringt, anderen zu helfen. Aber sehr oft werden seine guten Absichten vergessen, wenn das Chaos losbricht... Mr. Wilson hat eine ganz seltene Orchideenart gezüchtet und gehätschelt, die alle vierzig Jahr für nur einige Augenblicke blüht. Heute ist der große Tag, denn nach einer vierzigjährigen Wartezeit soll die Blume endlich blühen und Mr. Wilson hat den gesamten Gartenclub eingeladen, um dem Ereignis beizuwohnen.

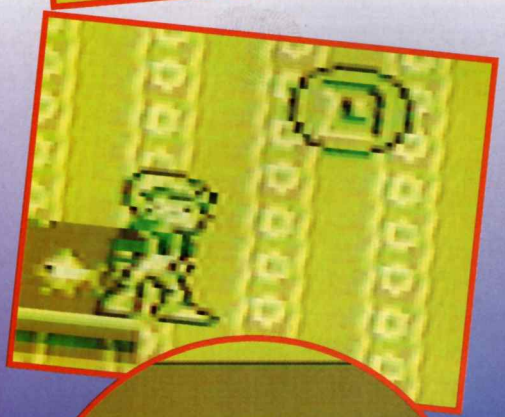
Aber das Unheil lauert in Gestalt von Schnappmeser Sam, einem schleimigen Dieb, der sich auf Raubzug befindet. Als Dennis herausfindet, daß Mr. Wilsons Safe weit offen steht und seine wertvolle Münzensammlung verschwunden ist, geht er natürlich schnurstracks zu Mr. Wilson, um ihm davon zu erzählen. Dennis findet Mr. Wilson und den versammelten Gartenclub im Garten und er schreit die wichtige Neuigkeit laut hinaus. Alle drehen sich um und sehen auf Dennis. Zu genau derselben Zeit blühte die Orchidee und alle verpaßten Mr. Wilsons großen Moment. Zu sagen, daß Mr. Wilson wütend war, ist eine glatte Untertreibung und in seinem Zorn schrie er Dennis an, er solle ihm aus den Augen gehen und nie mehr auftauchen. Der arme kleine Dennis hat doch nur versucht zu helfen und das ist daraus entstanden.

Dennis macht sich also auf den Weg, die Freundschaft von Mr. Wilson zurückzugewinnen, indem er die Münzsammlung findet und Schnappmesser Sam ins Gefängnis bringt.



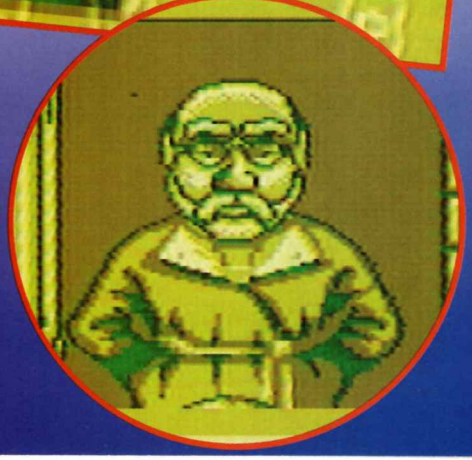
Zeit zu spielen!!!

Das tolle Abenteuer des kleinen Dennis beginnt, als er sich an die Spur von Schnappmesser Sam heftet und alle Münzen einsammelt. Nichts ist unserer halben Portion von Helden zuviel, wenn er die schwierigen 17 Levels in Angriff nimmt! Du hast wirklich jede Menge Arbeit vor Dir, um all die bösen Feinde und trickreichen Plattformen zu meistern, die in der Action auf Dich warten.



Mr. Wilsons Haus

Zuerst mußt Du aus Mr. Wilsons Haus herauskommen, was gar nicht so einfach ist. Du mußt den Schlüssel finden, der die versperrte Tür öffnet, um rauszukommen. Du findest auch einige nützliche Waffen im Haus, wie ein Katapult und eine Steinschleuder.



Der Spukwald

Bahne Dir den Weg durch den Wald und suche nach den Münzen. Es gibt zahlreiche Kreaturen im Wald, die Dir das Leben schwer machen, wenn Du Dich durch Büsche und das Unterholz schlägst.

Die Abwasserkanäle

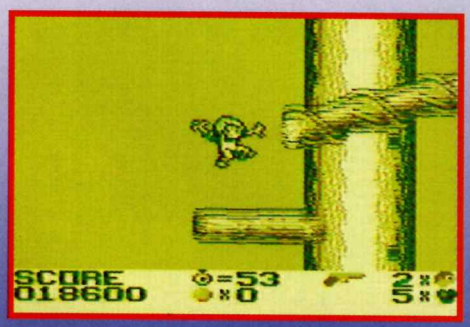
Dennis befindet sich nun unter den Straßen in den abstoßenden Abwasserkanälen. Die Sache wird haarig in dieser unheimlichen und schleimigen Umgebung und Du triffst auch noch auf einen ärgerlichen Kanalarbeiter, den Du besiegen mußt, bevor Du Deinen Weg fortsetzen kannst.

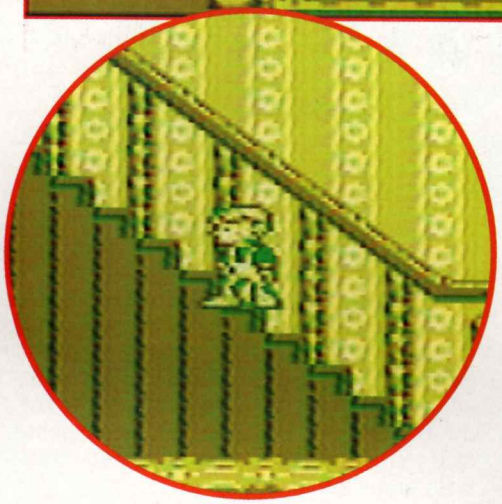
Der Abenteuerpark

Hier hast Du leider keine Zeit für Spaß, denn das ist äußerst schwierig, wenn man die Herausforderung von Seilen, Plattformen und einer Menge Wasser vor sich hat. In diesem Level sind einige unterirdische Räume versteckt, die Du finden solltest.

Die Schule

Hilfe! Nun muß Dennis auch noch in den Ferien zur Schule gehen! Er marschiert auf der Suche nach Münzen durch Gänge und Klassenzimmer. Du kannst auch die Treppen benutzen. Leider kannst Du den Showdown mit Coach Beeferman in der Turnhalle nicht vermeiden. Er wirft Medizinbälle auf Dennis, der seine Waffen gut einsetzen muß, um diesen Gegner zu besiegen.





Der Boilerraum

Der Boilerraum ist heiß und stickig, aber Dennis nähert sich dem Ende seiner langen Reise, also gib jetzt nicht auf. Achte auf die raschen Dampfstöße und die heißen Kohlen, wenn Du Dich Schnappmesser Sam näherst. Am Ende des Boilerraum Levels mußt Du Dich Schnappmesser Sam persönlich stellen. Besiege ihn und bringe Mr. Wilson die Münzen zurück, der Dir dann vielleicht vergibt, daß Du seine Gartenparty verdorben hast.

Münzen sind der Schlüssel

Während des Spiels kannst Du zwei Arten von Goldmünzen einsammeln. Die Münzen mit einem "D" sind weniger wertvoll, aber Du solltest sie trotzdem einstecken. Die Münzen mit einem "X" darauf sind viel wichtiger, denn Du mußt alle auf jedem Level einsammeln, um in die nächste Stufe weiterzukommen.

Es gibt auch drei Waffen, die Dennis im Spiel benutzen kann. Da gibt es die Wasserpistole, das Katapult und die Steinschleuder. Du mußt herausfinden, welche Waffe am besten bei den verschiedenen Feinden wirkt, die Du auf Deinem Weg triffst. Wenn Du die 1-Up Zeichen aufsammelst bekommst Du jeweils ein Extraleben. Sammle die Süßigkeiten auf, die überall herumliegen und Du kannst Dennis Mut bis auf sechs Herzen anwachsen lassen. Du kannst Dir auch zusätzliche Zeit verschaffen, indem Du eine Uhr einsammelst.

Komme zum Tee nach Hause!

Das ist keine normale Herausforderung für den kleinen Dennis und Du mußt in Topform sein, wenn Du diese schwierige Aufgabe mit ihm meistern und am Schluß der Sieger sein willst. Du kannst Schnappmesser Sam doch nicht einfach mit seinen Verbrechen davonkommen lassen und außerdem mußt Du doch alles machen, um Mr. Wilson wieder freundlich zu stimmen!

WWF King of the Ring

Hast Du genug davon, immer auf dem Boden zu landen? Bist Du frustriert, weil Deine Gegner immer stärker sind? Nun, dann reiße Dich zusammen und bereite Dich auf den härtesten Test vor, den ein Wrestler sich vorstellen kann - das King of the Ring Turnier!

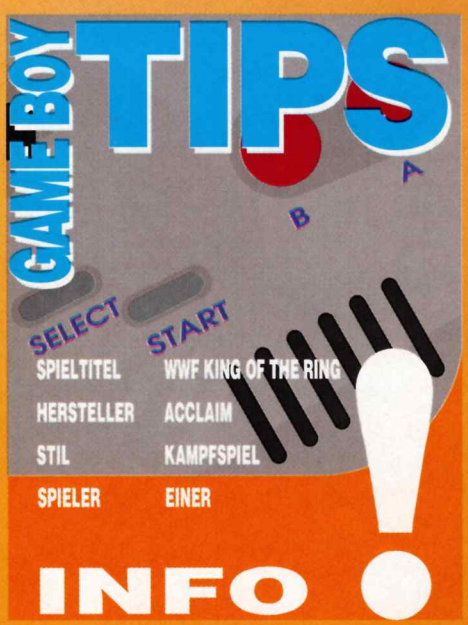
DIE HITLISTE

Hulk Hogan

Dieser unsterbliche Kämpfer ist ein schrecklicher Gegner mit guter Geschwindigkeit, Stärke und Durchhaltevermögen, Du mußt also eine ganze Reihe von Bewegungen drauf haben, um den alten Fuchs auszutricksen. Verwende Deine Schnelligkeit im Ring, um ihm auszuweichen und verpasse ihm von Zeit zu Zeit fliegende Dropkicks und Shoulderbutts. Doch sei vorsichtig, er erholt sich schnell; wenn Du denkst, er ist KO und kann ausgezählt werden, wird er bald wieder auf den Beinen stehen und Dich angreifen!

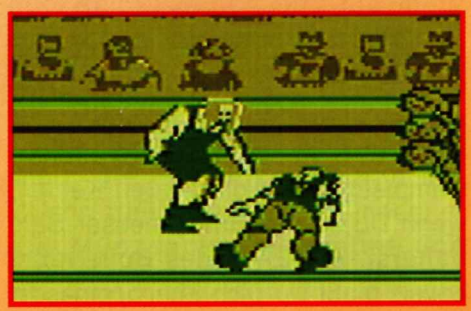
Macho Man Randy Savage

Der Macho Man ist ein geduldiger Gegner, der seine überlegene Ausdauer einsetzt, um den richtigen Moment abzuwarten, um einen Angriff zu starten. Verwende hauptsächlich die Wurftechniken und denke daran, ihn festzunageln, wenn er auf dem Boden liegt. Wer hat denn behauptet, daß Wrestler zuvorkommend sind?



Shawn Michaels

Der Mann mit dem größten Sexappeal hat nicht so viel Kraft, macht das aber mit Schnelligkeit und Ausdauer wieder wett. Versuche ihn an Dich zu ziehen und schlage ihn dann so fest wie nur möglich: Headbutts, Fäuste, Kicks, etc. - alles ist erlaubt. Wenn seine Energie nur mehr auf der Hälfte des Optimumlevels steht, gehe mit Würfen, Ellbogensmashes und Bodyslams auf ihn los.



Bret Hitman Hart

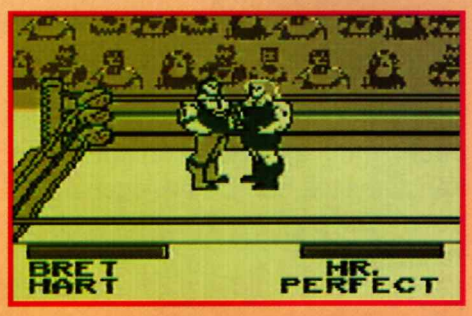
Die meisterhafte Technik des Hitman ist eine Freude für die Zuschauer, aber ein Alptraum für seine Gegner. Verwende gegen ihn die schmutzigsten Taktiken und gib ihm Kicks und Stomps, bevor seine Schnelligkeit und seine technische Überlegenheit Dich betäuben. Bleibe still stehen und bringe ihn mit fliegenden Dropkicks und Running Clotheslines zu Fall. Dann nagle ihn schnell fest, es könnte sein, daß Du keine zweite Chance bekommst.

Narcissist Lex Luger

Das Publikum liebt ihn fast so sehr, wie er sich selbst liebt! Ja, das ist der Kämpfer der schon sein Leben lang in sich selbst verliebt ist! Versuche sein Haar durcheinander zu bringen, indem Du gleich am Beginn des Kampfes gemeine Taktiken anwendest. Versuche seine Energie auf 75% zu reduzieren und wende dann einige der schwierigeren Manöver an.

Yokozuna

Der frühere Großmeister des Sumo ist ein langsamer, massiger Wrestler, aber er hat sehr viel Kraft. Bleibe immer in Bewegung und schlage ihn mit fliegenden Dropkicks. Lasse es aber zu keinem Handgemenge kommen. Seine besten Qualitäten liegen im Nahkampf.



Mr. Perfect

Wie kann man Perfektion überbieten? Das ist leicht! Mische harte Taktiken mit einer guten Technik. Halte ihn Dir auf Armeslänge vom Leib, indem Du die ganze Breite des Rings ausnutzt und sobald seine Energie auf die Hälfte sinkt, verpasse ihm Suplex und Wurf Angriffe.

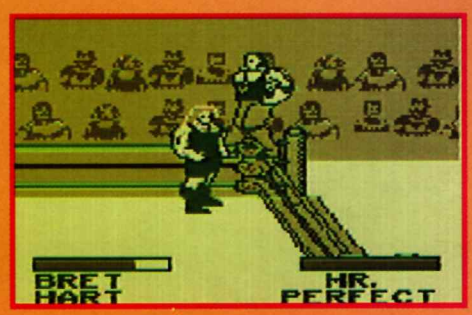
Razor Ramon

Wische das herausfordernde Lächeln vom Gesicht des Kubaners, indem Du seine Energie mit Dropkicks auf 50% senkst. Er ist nur zu glücklich, wenn er in einen Faustkampf gerät, also frustriere ihn, indem Du ihn dauernd auf den Boden wirst und auf ihn stampfst, während er dort liegt. Achte aber auch auf seine hinterhältigen Taktiken. Er ist ein großer Fan des Headbutt während er Dich in ein Handgemenge verwickelt.

Ein schneller Sieg

Halte Deinen Gegner immer fest und versuche ihn auf den Boden zu werfen. Sobald er auf der Matte liegt, stampfe auf ihn, bis er wieder aufsteht. Dann schnappe ihn Dir sofort wieder und wiederhole den Vorgang. Du wirst herausfinden, daß die meisten Wrestler nicht in der Lage sind, den Energieverlust zu verhindern, den dieses Manöver verursacht.

Wenn Du beginnst, ist es am besten, nur einige Techniken zu beherrschen und dann immer wieder eine neue Bewegung in Dein Repertoire einzubauen, wenn Du sicher bist, sie zu meistern.



SPIDER-MAN X-MEN

Mache Dich bereit, die Elite der Superhelden zu begleiten, wenn Spiderman und seine versammelte Bande von Superhelden-Kumpels sich gegen die Macht der bösen Arcade zusammenschließen. Dies ist ein verzweifelter Kampf von Gut gegen Böse und unsere Superhelden mit den zahlreichen Talenten benutzen all ihre spektakulären Kräfte, um dem Zugriff des Bösen zu entkommen und den hinterhältigen Machenschaften von Arcade ein Ende zu bereiten. Fünf Superhelden sind angetreten, um an der Action teilzunehmen, aber sogar mit ihren speziellen Fähigkeiten wird es für sie in diesem herausfordernden Spiel nicht ganz einfach werden. Sie zählen auf Deine Hilfe!

SPIDERMAN

Der alte Spidey befindet sich auf einer ziemlich gefährlichen und auch erstaunlichen Baustelle. Verwende den Spinnwebenschuß, um Dich von Gerüst zu Gerüst zu schwingen und nutze Spidermans spinnenartige Fähigkeiten, um vertikale Strukturen wie Wände und Tragebalken zu überwinden. Die Angehörigen von Arcades Roboterarmee machen das Weiterkommen noch schwieriger, aber seine Spinnensinne sind ihm immer von Nutzen, um verschiedene wichtige Gegenstände zu finden und einzusammeln, die sich überall auf dem Level befinden.

DIE X-MEN

WOLVERINE

Der Wolfmann befindet sich tief in einer ziemlich unheimlichen Spielzeugfabrik, wo gewehrtragende Schachtelteufel eine ziemlich einzigartige, doch beträchtliche Bedrohung darstellen. Wolverine kann seine unzerbrechlichen Adamantium-Klauen verwenden, die mit nur einem Schlag sehr große Zerstörung anrichten können. Wolverine hat auch noch die unglaubliche Kraft der Regenerierung, er kann sich also von erlittenen Verletzungen sehr schnell wieder erholen.

CYCLOPS

Dieser einäugige Held kann einen ziemlich effektiven Strahl aussenden, der jeden arglosen Feind zerstört, der es wagt, sich ihm in den Weg zu stellen. Praktisch, nicht? Cyclops befindet sich tief unter der Erde in einer alten, verlassenen Mine, wo er sich eine Fahrt auf einem der alten Minen-Wagen besorgen muß, um weiterzukommen. Aber halte die Augen nach Sprengminen offen, die seiner Reise ein jähes Ende bereiten könnten.

STORM

Diese Dame hat die Elemente auf ihrer Seite und sie kann ihre meteorologischen Kräfte dazu nutzen, einen echten Sturm heraufzubeschwören. Grelle Blitze und Wirbelwinde sind ihre Spezialität und sie braucht sie auch dringend, denn sie befindet sich eingetaucht in einem wassergefüllten Labyrinth. Sie muß den Wasserstand anheben, um zu entkommen. Das kann man nur erreichen, wenn die Wasserventile und -schlösser zerstört werden.

GAMBIT

Dieser Bursche hat ebenfalls ein paar Asse im Ärmel, aber er ist kein Spieler, speziell, wenn es darum geht, die Kräfte des Bösen zu vernichten. Er kann seine Spielkarten mit kinetischer Energie aufladen. Wenn sie geworfen werden, dienen sie als sehr effektive Waffen. Er braucht seine volle Erfahrung als Spieler und viel Glück, um die Gefahr durch die verzauberten Schachfiguren zu überleben - die Königin wirft mit Granaten und die Springer haben Raketenantrieb!

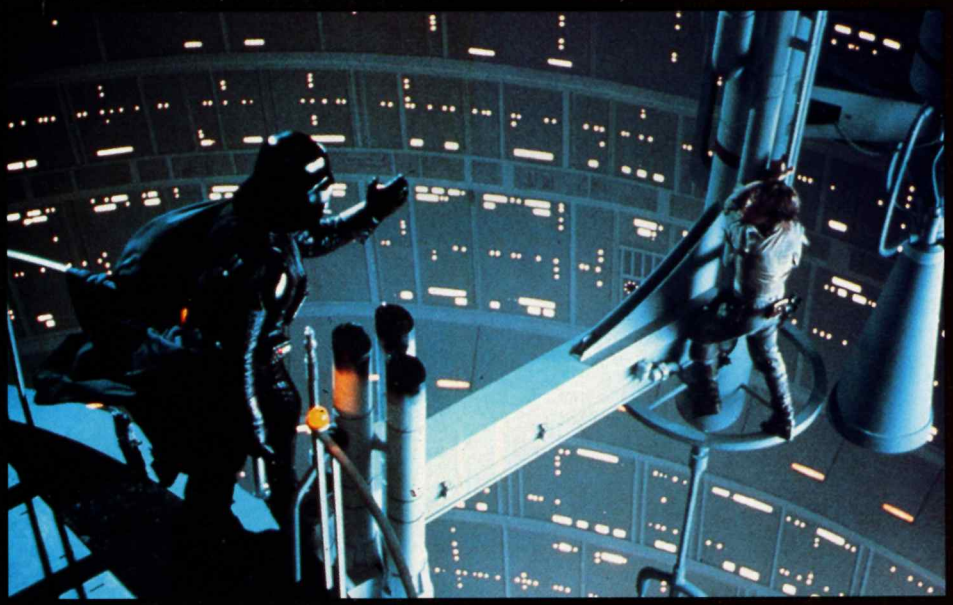
Bei diesem spannenden Action Spiel kannst Du sicher 30 Extraleben gut gebrauchen. Drücke auf dem Titelbildschirm Oben, Oben, Unten, Unten, Links, Rechts, Links, Rechts, A, A, B. Nun solltest Du keine Probleme mehr mit Deinen Feinden haben.

Rockin' Kats

Um Deine Energie wieder aufzufüllen, gehe auf Pause, halte das Steuerkreuz nach unten, A und B gedrückt und drücke dann Start. Du kannst diesen Trick so oft Du willst im gesamten Spiel benutzen. Wenn Du einen Kanal auswählen willst, gehe auf Pause und drücke dreimal A, um jederzeit auf den Kanal-Auswahlbildschirm zurückzukehren.

Duck Tales

Wenn Du auf dem Mond zusätzliche Energie benötigst, gehe in den Raum mit der Fernbedienung, springe auf das oberste Alien und drücke nach Oben! So einfach ist das!



STAR WARS

Unendlich viele Leben bekommst Du, wenn Du folgendes machst: in der Höhle von Obi-Wan Kenobi findest Du zwei Extraleben, die hinter einer geheimen Wand versteckt sind. Um sie zu finden, gehe vom Start in der Höhle nach rechts, lasse Dich nach unten auf eine lange Plattform in der Nähe des Levelendes fallen, gehe nach links zur Wand, lasse Dich auf die rechte Plattform fallen und dann auf die lange Plattform, die sich direkt darunter befindet. Links siehst Du jetzt eine kleine Plattform; von dort aus solltest Du in die Wand springen und auf magische Weise findest Du heraus, daß Du durch diese Wand gehen kannst, um die beiden Extraleben aufzusammeln. Gehe aus der Höhle und wiederhole den Vorgang, bis Du neun Zusatzleben hast. Es ist wirklich so einfach!

THE EMPIRE STRIKES BACK

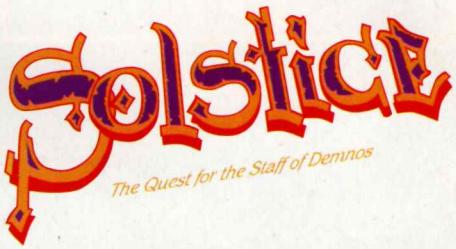
Wenn Du volle Kontrolle über die Kraft haben willst, drücke während des Spiels Start, um Deine Kräfte aufzurufen, dann halte das Steuerkreuz nach rechts gedrückt, während Du Select, Start, A und B gleichzeitig drückst, dann presse noch B, B, Start, A, B, Start, B, B, Start.

Du willst mehr Geld haben? Ganz einfach!

DDDDDDDDDDD	$ 111.111
GGGGGGGGGGG	$ 222.222
LLLLLLLLLLL	$ 555.555
PPPPPPPPPPP	$ 888.888
QQQQQQQQQQQ	$ 999.999

Einen Geheimlevel erreichst Du, wenn Du folgendes Paßwort eingibst: BKKBKKHMBHMB

Wenn Du auf dem Paßwortbildschirm jeden Buchstaben als Q eingibst, beginnst Du in einer verrückten Cyberzone mit zehn Extraleben.



Unendlich viele Leben und Magie Rufe während des Spiels mit Select den Unterbildschirm auf. Drücke B, Start, Start, B, B, Start, Start, B, B, Start, Start, Start, B, Start, B, B, B, Start, Start, Start, B, Start, B, Start, Start, B, Start, Start, B, B, Start, B und Start. Wenn Du diesen Code richtig eingegeben hast, blinkt der Bildschirm und wenn Du das nächste Mal auf den Unterbildschirm siehst, steht Deine Lebenszahl auf Maximum und alle Deine Zaubertränke sind voll.

Nintendo World Cup

Hier einige Codes für dieses spannende Fußballspiel:

10310	42411
30709	62600
01509	60209
22006	22310
72111	12810
11511	

Sobald Du ein Leben verloren hast und vom Bildschirm bist, gehe in den Inventarbildschirm und drücke A und B gleichzeitig. Nun solltest Du "Start Again" (nochmals starten) lesen können. Klicke nun Deine Spielfigur wieder an. Du solltest kein Leben verloren haben!

Power Blade

Hier einige Paßwörter, damit die Action unendlich lange dauert.

Stufe 2 - B2712209
Stufe 3 - G3784JD2
Stufe 4 - 6843D12F
Stufe 5 - J23KGBBK
Stufe 6 - 77KDIOGJ

Willow

Hier einige Paßwörter für die Tir Asleen Berge:

ttE d22 GHw
shU udl CdO
BZ2 2pp 5Xt xNz rs! b38
tQW 5IT gxq Xev Vzf xvn
Letztes Paßwort
DLT 2cc X5L gNz rvQ cDn

McDonaldland

Zusätzliche Herzenergie Im Clubhaus Level 1-2, mußt Du das erste Eichhörnchen mit dem obersten Block besiegen, dann gehe weiter. Hebe einen Block von den sechs aufgestapelten Blöcken auf und stelle Dich unter die Spinne. Wenn die Spinne an ihren höchsten Punkt klettert, drücke Knopf B, während Du auf dem Steuerkreuz nach oben drückst. Dadurch kannst Du die Spinne besiegen, springe dann vom Baumstumpf und vom Bildschirm. Wiederhole den Vorgang so oft wie Du willst, denn Du bekommst jedes Mal ein zusätzliches Energieherz.

MISSION IMPOSSIBLE

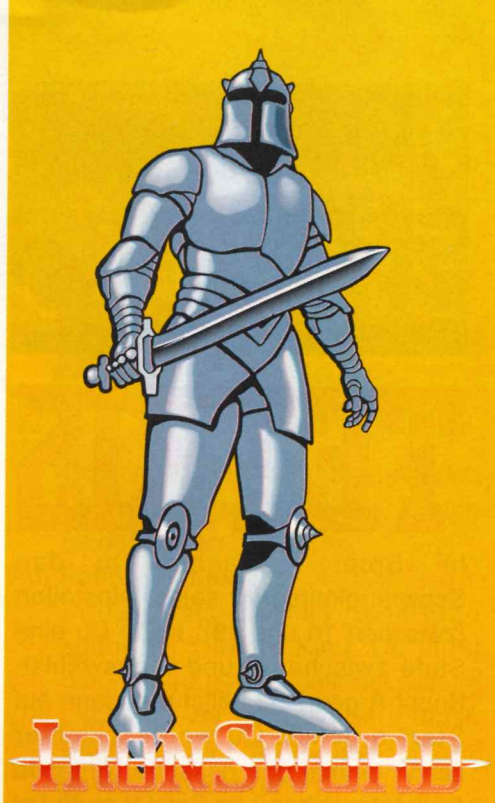
Dieses Spiel ist echt schwierig, damit Du nicht daran verzweifelst, haben wir hier einige Codes für höhere Levels.

Level 2 - HMPR
Level 3 - KMVW
Level 4 - XDGJ
Level 5 - TVJL
Level 6 - QBYZ

Isolated Warrior

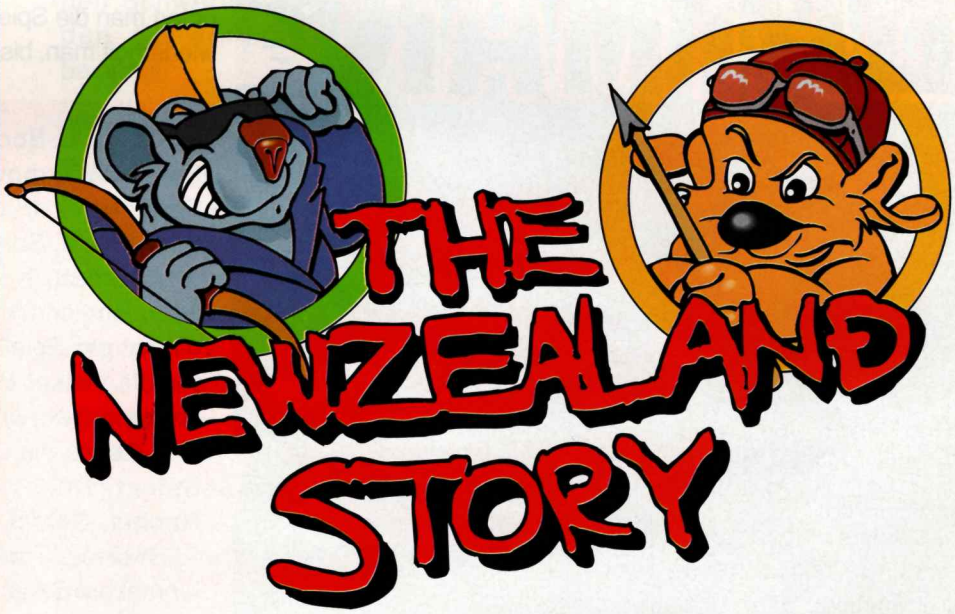
Damit Du es leichter hast, tiefer in dieses spannende Actionspiel vorzudringen, sind hier einige Levelcodes.

Level 2 - 5963
Level 3 - 8920
Level 4 - 0705
Level 5 - 5826
Level 6 - 2687



Um echt viel Power zu bekommen, gib folgendes Paßwort ein: NTTMMNWLPPBDZ.

Wenn Du weniger als zwei Extraleben übrig hast, wenn Du Dein Paßwort bekommst, ersetze einfach den fünften Buchstaben des Paßwortes durch ein N.



Warp zu einem Extraleben

In diesem Spiel gibt es zwei Warps. Den ersten findest Du in Level 2-1. Springe nach oben auf die zweite Plattform vom Start weg, sieh nach links und feuere, bis der Warp erscheint. Springe hinein, nimm den Warp nach rechts, gehe auf dem neuen Bildschirm weiter nach rechts und hole Dir das Extraleben. Der zweite Warp befindet sich auf Level 1-3. Wenn Du Dich durch das Wasser am Ende des Levels gekämpft hast, springe auf die oberste Plattform und schieße nach rechts. Wenn Du den Warp betreten hast, drücke nach links, um auf der mittleren Plattform zu landen, schieße wieder nach rechts, um den Warp sichtbar zu machen und Du kommst in einen Raum mit zwei weiteren Extraleben.

Nintendo

Mario's TOP TIPS

TETRIS

Im Spiel A kannst Du den Schwierigkeitsgrad selbst einstellen (zwischen 10 und 19), wenn Du eine Stufe zwischen 0 und 9 auswählst, Knopf A gedrückt hältst und dann auf Start drückst. Du wolltest immer schon einmal das gesamte Nintendo Orchester sehen? Im Spiel B mußt Du Level 9 und Höhe 5 auswählen, drücke dann gleichzeitig A, B und Select, bevor der erste Block einen anderen berührt. Nun kannst Du die versammelten Musiker bewundern!

BATMAN

Du willst die Killer-Motte loswerden? Mache eine Pause im Spiel und drücke dann B, A, B und A. Sie sollte dann in die andere Richtung fliegen. Um unendliche viele Continues zu bekommen, mußt Du auf dem Titelbildschirm Oben, Oben, Unten, Unten, Links, Rechts, Links, Rechts und dann A und B gleichzeitig drücken. Unendliche Power-Ups bekommst Du, wenn Du zu den fallenden Klauen gelangst. Ducke Dich und krieche neben ihre Landestelle, dann schlage immer wieder zu. Jede Klaue, die Du zerstörst, verwandelt sich in ein Herz, einen Waffenbonus oder einen Punktebonus. Normalerweise fallen immer drei hintereinander herunter und dann gibt es eine kurze Pause, also laufe hin und hole Dir Deine Beute, bevor Du Dich wieder in Deine Ausgangsposition begibst.

The Blues Brothers

99 Leben

In Denver holt man sich die 11 möglichen Extra-Leben, dann opfert man die Spielfigur (Jake oder Elwood). Diesen Vorgang wiederholt man, bis sich 99 Leben angesammelt haben.

THE HUNT FOR RED OCTOBER™

Um Dein U-Boot während des Spiels aufzupowern, gehe auf Pause und drücke dann A, B, Select, A, B, Select, A, B, Select, A, B, Select, A, B, Select, A, B, B, A. Du kannst diesen Trick nur einmal pro Spiel anwenden, also handle weise! Wenn Du Levels überspringen willst, lege wieder eine Pause ein und drücke A, B, Select, Rechts, Links, Links, Rechts, Select, B, A, B, B, A. Auch dieser Trick funktioniert nur einmal pro Spiel!

Little Samson

Für alle, die bei diesem netten Spiel nicht weiterkommen, hier einige Paßwörter:

Level 2 - BN&S
Level 3 - 5J5Q
Level 4 - PHC&
Level 5 - CLZT
Level 6 - J62P

The Adventure of LINK

Der **Hammer** befindet sich links neben dem Ausgang vom Höhlenlabyrinth (wenn man immer nach rechts geht) in einer Höhle (in der Nähe befindet sich ein Friedhof).

Der **magische Schlüssel** ist ganz am Ende der versteckten Stadt Kasuto. Dort befindet sich eine Mauer, an der man den Zauber "Spell" anwenden muß.

Herzcontainer

1. Ein Herzcontainer befindet sich direkt unterhalb des ersten Palastes.
2. Ein Herzcontainer befindet sich rechts unterhalb der Stadt Rauru in einer Höhle. Um in die Höhle zu gelangen, benötigt man den Hammer. Man muß erst den Stein vor der Höhle zerschlagen.
3. Ein Herzcontainer befindet sich oberhalb des fünften Palastes. Man muß, um zu ihm zu gelangen, ca. auf halbem Weg über Wasser nach oben und dann nach rechts gehen.
4. Ein Herzcontainer befindet sich südöstlich vom sechsten Palast, am Ufer.

Magiecontainer

1. Ein Magiecontainer befindet sich neben der Höhle, in der man den Hammer findet. Dort ist ein Stein, den man mit dem Hammer zerschlagen muß. Dann fällt man runter und findet dort den Magiecontainer. Nach links kommt man wieder nach draußen.
2. Ein Magiecontainer befindet sich im Labyrinth bei Palast 4. Man fällt nach unten.
3. Ein Magiecontainer befindet sich in der versteckten Stadt Kasuto. Eine Frau sagt: "You deserve my help. Follow me." Folge ihr ins Haus. Diesen Magiecontainer bekommst Du allerdings nur, wenn Du die anderen sieben schon hast.
4. Ein Magiecontainer befindet sich nördlich vom Nordschloß.

Schwertmeister

1. **Sprungstoß nach unten** In der Stadt Mido sagt jemand zu Dir: "No one is here but a churchbell will ring." Man muß zur Kirche gehen und in den Kirchturm springen. Dort findet man einen Schwertmeister.
2. **Schwertstoß nach oben** In der Stadt Darunia gibt es ein Haus, wo man zu hören bekommt: "There is someone behind the door." In dieses Haus kann man über den Schornstein gelangen. Man muß dazu erst auf die benachbarten Häuser springen. Dort findet man den Schwertmeister, der einem den Schwertstoß nach oben beibringt.

Zaubersprüche

1. **Shield/Schild**
   In der Stadt Rauru, bei einem alten Mann im Keller.
2. **Jump/Sprung**
   In der Stadt Ruto. Man muß die Trophäe zurückbringen und bekommt dafür den Zauberspruch.
3. **Life/Leben**
   In der Stadt Saria. Suche den Spiegel in einem leerstehenden Haus unter dem Tisch und bringe ihn der Person, die sagt: "I lost my mirror."
4. **Fairy/Fee**
   In der Stadt Mido. Du mußt Medizin holen (befindet sich nördlich der Stadt Saria in einer Höhle) und sie demjenigen bringen der sagt: "Please. My daughter is sick. Help her."
5. **Fire/Feuer**
   In der Stadt Nabooru. Eine Frau sagt: "I am thirsty." Gehe zum Brunnen in der Stadt und hole dort von einem Mann Wasser. Bringe es der jungen Frau.
6. **Reflect/Reflexion**
   In der Stadt Darunia. Eine Frau sucht nach ihrem Kind. Du mußt das Kind retten. Es befindet sich im Labyrinth vor dem vierten Palast. Bringe es zur Frau zurück.
7. **Spell/Zauberspruch**
   In der versteckten Stadt Kasuto. In einem leerstehenden Haus gibt es einen Kamin. Gehe einfach durch ihn hindurch.
8. **Thunder/Donner**
   In der toten Stadt Kasuto in einem Haus lebt ein alter Mann. Du mußt Dir aber vorher das Kreuz besorgen.

In den Palästen kann man folgendes finden:

Palast 1 - Kerze
Palast 2 - Handschuh
Palast 3 - Floß
Palast 4 - Magische Schuhe
Palast 5 - Flöte
Palast 6 - Kreuz
Palast 7 - Hier müßt Ihr Euch Ganon stellen. Benutzt zunächst die Zaubersprüche "Thunder", "Reflect", "Shield" und "Jump". Er ist am Kopf verwundbar, wo ein Kristall immer blinkt. Das erfordert einige Übung, aber nicht verzweifeln. Im Raum vor Ganon findet man immer wieder eine Flasche mit Lebensenergie.

Nach dem Sieg über Ganon wartet ein weiterer Gegner auf Euch - Link's Schatten. Er ist einer der stärksten Gegner im Spiel, aber mit einem kleinen Trick, kann man ihn leicht bekämpfen. Bewaffne Dich mit "Shield" und bleibe am linken Bildschirmrand. Link's Schatten ist nur an den Füßen verwundbar, wenn er hochspringt, also schlage im richtigen Moment zu.

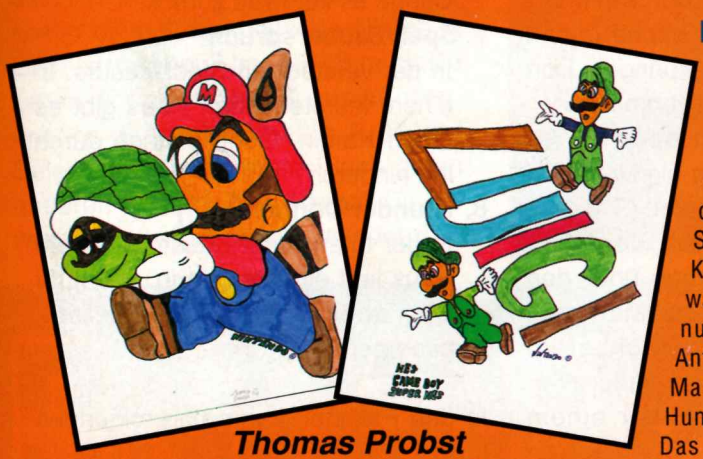
Club Nintendo Graffi

Lieber Super Mario!

Um auch einmal in Deine Club Zeitschrift zu kommen, habe ich mir für Dich eine Geschichte und ein Gedicht ausgedacht! Bitte drucke eines von beiden, oder wenn es geht beides in Deinem Magazin!

Das Zepter

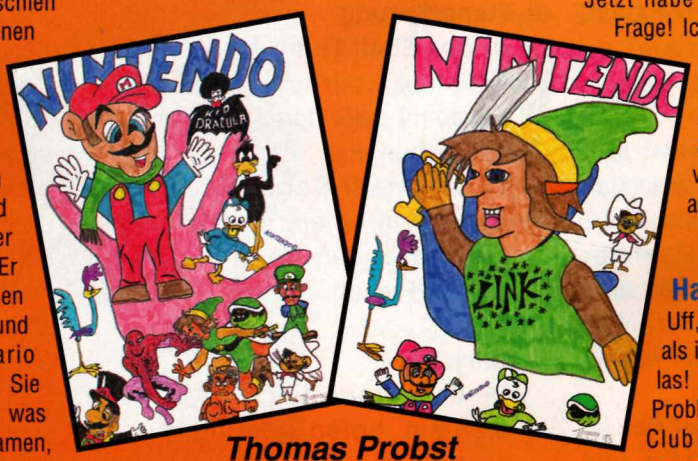
Eines Morgens, als Mario seine Zucht von Superpilzen, Feuerblumen und Flugcapes bewunderte, wurde es plötzlich draußen stockdunkel, obwohl es Tag war. Er wunderte sich sehr darüber und wollte mit seinem Bruder Luigi darüber reden, konnte ihn aber nirgends finden. "Wahrscheinlich ist bei der Prinzessin Toadstool." Doch auch sie und ihr Pilzfreund Toad waren nicht zu finden. Mario suchte das ganze Marioland ab, doch er konnte nichts sehen, da es so dunkel war. Plötzlich packten ihn zwei Pilzleute und warfen den Superklempner ohne ein Wort ins Gefängnis. Mario war verzweifelt. Das ganze Land schien verhext zu sein. Schließlich bekam er so einen Hunger, daß er die Gitterstäbe annagte. Durch die Nagerei wurden die Stäbe so kaputt, daß der Superheld ohne Mühe fliehen konnte. Doch es war so dunkel wie zuvor und so verlief sich Mario im Wald der Illusionen. Immer tiefer und tiefer kam er in den Wald. Endlich sah der Klempner ein Licht. Dort war ein Haus. Er trat ohne anzuklopfen ein. An einem großen Tisch saßen Yoshi, seine Frau Yoseline und sein Sohn Yoshilein und starrten Mario verblüfft an. Dieser erzählte Yoshi alles. Sie beschlossen, zusammen herauszufinden, was los war. Als sie wieder auf die Straße kamen, sahen die Pilzleute die beiden böse an. Plötzlich sah Yoshi, daß Bowsers Burg leuchtete. Sie gingen hin, doch hinein konnten sie nicht, denn draußen standen zwei Wachen. Mario hatte eine Idee. Er ging zu den Wachen und sagte: "Wenn ihr dieses Rätsel löst, dürft ihr mich verhaften. Was ist fett, häßlich und böse???" Während die Wachen grübelten, konnten Mario und Yoshi ungehindert in die Burg. Bowser saß auf seinem Thron und schlief. In der Hand hielt er ein leuchtendes Zepter. Mario riß es dem bösen König aus der Hand und zerschlug es. Auf einmal gab es einen Knall und die Burg löste sich auf. In dem Moment erwachten auch die Pilzleute aus ihrer Hypnose, es wurde wieder Tag und Marios Freunde waren wieder frei. Bowser wurde für immer vertrieben und alle waren wieder glücklich. Und die Wachen, tja, die grübeln noch immer. Übrigens, die Antwort lautet: Bowser!!! So, das war die Geschichte. Da ich glaube, daß sie zu lang ist, habe ich mir noch ein Gedicht ausgedacht.



Thomas Probst

Mario

Mario ist ein Superheld,
dem das Marioland gefällt.
Jeder mag ihn, der ihn kennt,
auch wenn er nicht so schnell rennt.
Nur Bowser dieser böse Wicht,
mag den Superklempner nicht.
Er als König aller Koopa, meint er
wäre schön und super.
Ist's nun falsch oder wahr,
die Antwort ist doch sonnenklar.
Mario ist einfach spitze,
hat Humor und macht viel' Witze.
Das weiß auch jeder Koopatrooper,
Mario ist einfach super.
Ich als Dein treuer Fan,
muß jetzt aber leider geh'n,
ich hoffe, daß wir uns bald wieder seh'n!!!
Ich hoffe, Dir hat mein Gedicht gefallen
(dasselbe gilt für die Geschichte).
Bitte drucke doch eines der beiden Stücke!
Dein treuer Fan
Alexander Ebinger



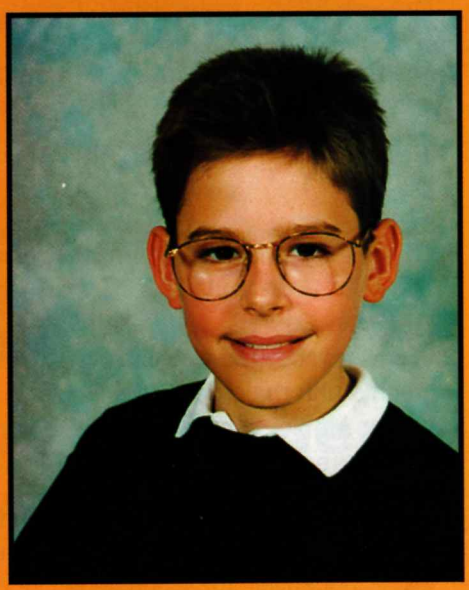
Thomas Probst

Hallo Alexander,

vielen Dank für Deine tolle Geschichte und das lustige Gedicht. Wie Du siehst haben wir genug Platz für Deine beiden Werke. Hoffentlich gefallen sie auch unseren Lesern so gut, wie sie uns gefallen haben. Wenn Du so weitermachst wird ja vielleicht noch ein Schriftsteller aus Dir. Wir freuen uns jedenfalls auf weitere Post von Dir. Noch viel Spaß beim Nintendo-Spielen wünscht Dir Dein

Club Nintendo Team

Besuch eines unserer Fans im Club Nintendo Andreas Strodl aus dem Burgenland durfte uns in den Semesterferien hier in Salzburg besuchen und einen Tag in der Club Redaktion und an der "Nintendo Kummernummer"



verbringen. Er hat sich diese Ehre durch tatkräftige Mitarbeit per Fax und Brief verdient. Wir danken Dir hiermit herzlich und hoffen, daß wir auch in Zukunft auf Dich zählen können!

Lieber Club Nintendo

Jetzt habe ich aber einmal eine ernsthafte Frage! Ich habe gehört, dass ihr im Club zu viert arbeitet, ich kenne aber nur die beiden Spielberater aus der Hotline. Die rufe ich hin und wieder an und sie können mir meistens weiterhelfen. Was machen die anderen zwei Leute im Club?

Sandrine Meier

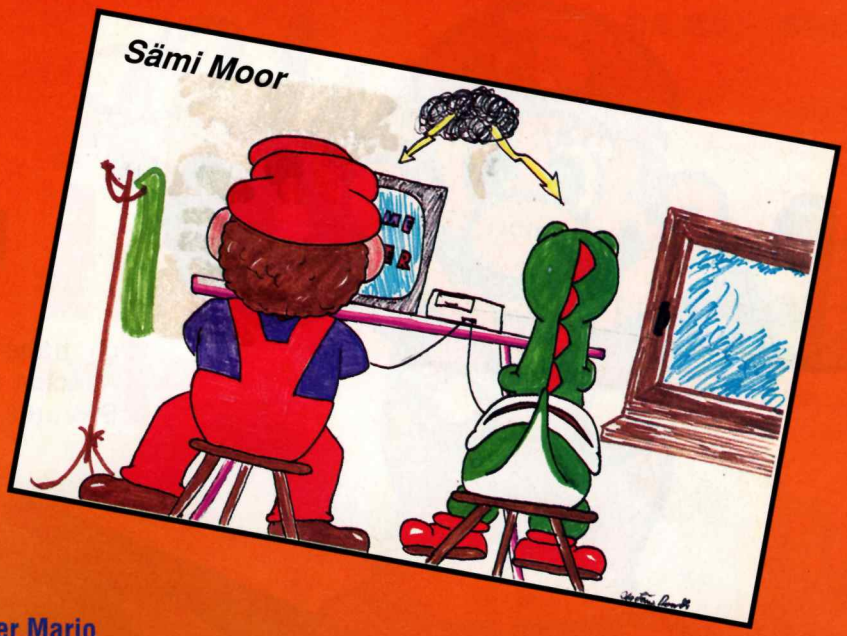
Hallo, Sandrine!

Uff, ich bin ja grad zusammengezuckt, als ich den ersten Satz von Deinem Brief las! Eine Antwort zu finden, ist aber kein Problem. Die anderen zwei, die auch im Club arbeiten, sitzen auch nicht den ganzen Tag herum und freuen sich an den tollen Spielen. Ich erzähle Dir gerne, wie so ein Arbeitstag bei den beiden abläuft. Also, morgens kommt die Post. Es sind jeden Tag Unmengen an Neuanmeldungen in den Club. Wenn es Karten aus dem Ausland dabei hat, dann werden die weiter an den zuständigen Club geschickt. Unsere Anmeldungen werden im Computer erfasst und die "Neulinge" bekommen erst

fftf

einmal eine Zeitschrift, mit einem Begleitbrief und dem Einzahlungsschein. Natürlich sind nicht nur Neuanmeldungen in der Post. Auch die Briefe werden sortiert: die Spielprobleme für die Hotline, die Tips und Tricks, die Hitparaden, die Spielerprofile, die Zeichnungen, die Fragen, die sich nicht um Knacknüsse in den Spielen drehen, die Kritiken und Anregungen an den Club, die Wettbewerbsbeiträge, die Beiträge für das Clubmagazin, die Spielanleitungen und, und, und wenn die Stapel abgearbeitet sind, dann kommt zum zweiten Mal die Post! Du siehst, die Arbeit geht auch den beiden anderen "ClüblerInnen" nicht aus. Aber sie sagen immer wenn ich einen besorgten Blick in das Büro werfe: "Macht nichts, Mario, es macht Spass!"

Super Mario, Clubpräsident



Lieber Mario

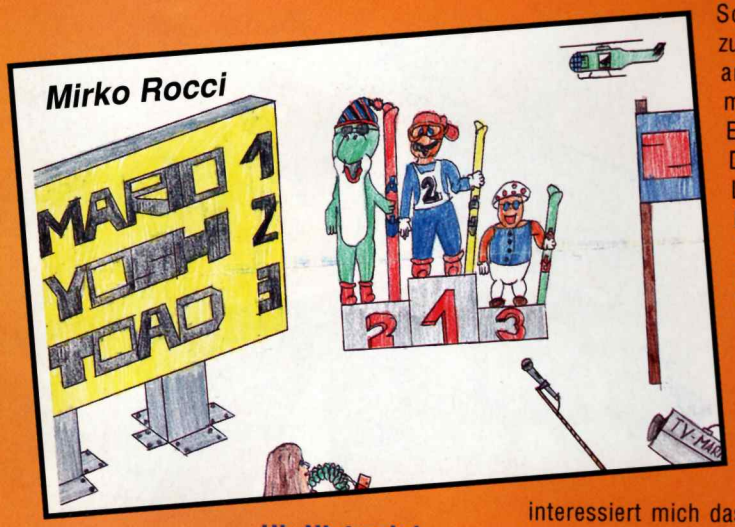
Weisst Du wie meine Lieblingskonsole heisst? Nintendo Entertainment System, Game Boy und Super Nintendo! Ich spiele nämlich wirklich mit allen drei Konsolen und das je nach Lust und Laune. Der Game Boy gehört mir alleine, das NES meiner kleinen Schwester und mir zusammen. Um einen Platz am Controler des SNES muss ich mit meinen Eltern feilschen. Soll ich Dir auch mein absolutes Lieblingsgame verraten? Interessiert Dich das? Interessiert es Dich auch, welches Spiel ich nicht so mag und welches ich eigentlich mag, aber trotzdem nicht alles daran?

Fabian Hunkeler

Fabian! Natürlich interessiert mich das! Wie kannst Du mich bloss so zappeln lassen und mich mit so vielen Fragezeichen neugierig machen?. Das finde ich ja schon fast etwas hinterhältig! Du könntest das wieder gutmachen, wenn Du es mir schreibst. Am besten in einem kurzen Brief mit Farbfoto. Ich könnte mir vorstellen, dass man daraus sogar einmal einen Beitrag im Clubmagazin machen könnte.

Also, ich warte!

Super Mario, Clubpräsident



Hi, Nintendo!

Ich brauche ganz dringend die Spielanleitungen auf der Liste und zwar in einer Sprache, die ich kann! Ich habe keine Chance, ohne diese Büchlein. Helft mir!

Pierre Beyeler

Ciao, Pierre

Ok, ok, (fast) kein Problem! Wir werfen den Kopierer an und versuchchen, Dir Deine Wünsche zu erfüllen. Nur, Pierre, wir möchten Dich für die Zukunft um etwas bitten: Frag beim Spielekauf, was für eine Anleitung in der Verpackung dabei ist. Versuche bereits im Geschäft eine Anleitung zu bekommen, die Du verstehen kannst. Solltest Du trotzdem einmal ohne verständliche Anleitung dastehen, dann schicke sie uns zu. Wir tun dann unser Möglichstes, Dir zu helfen. Falls wir keine deutsch- oder französischsprachige Anleitung haben, bekommst Du selbstverständlich Dein Original zurück. Wenn wir die Anleitungen von Dir bekommen, dann haben wir vielleicht die Möglichkeit, einem anderen Clubmitglied helfen zu können. Alles klar, für's nächste Mal? Wir wären Dir dankbar!

Dein Club Nintendo Team

Hallo Club!

Ich habe im Moment Sorgen. Ich weiss nicht, wie lange ich das Clubheft noch bekommen werde. Den Beitrag habe ich im letzten Sommer überwiesen. Wann muss ich wieder einzahlen? Ich will auf keinen Fall ein Clubmagazin verpassen. Bitte antworte mir schnell!

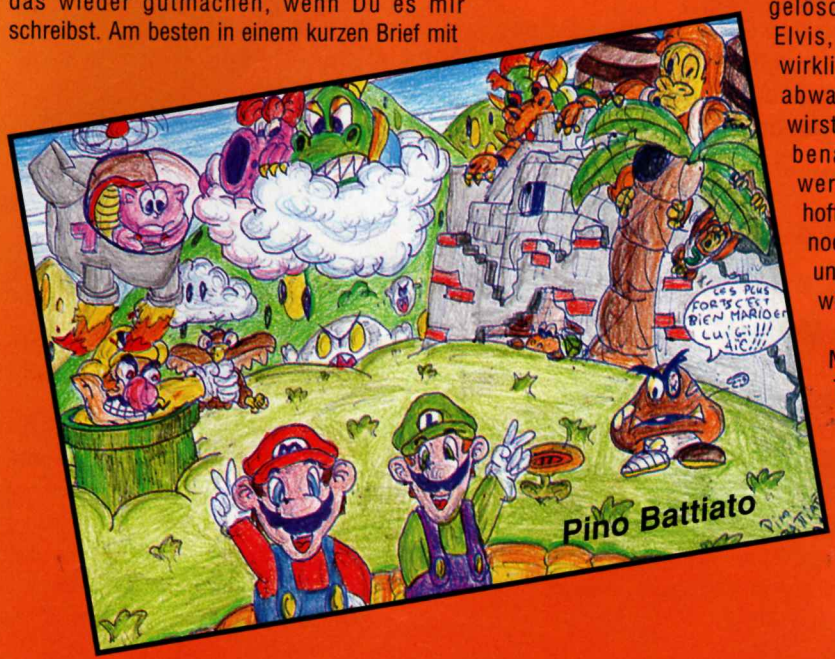
Dein treuer Fan

Elvis Giorgini

Lieber Elivs

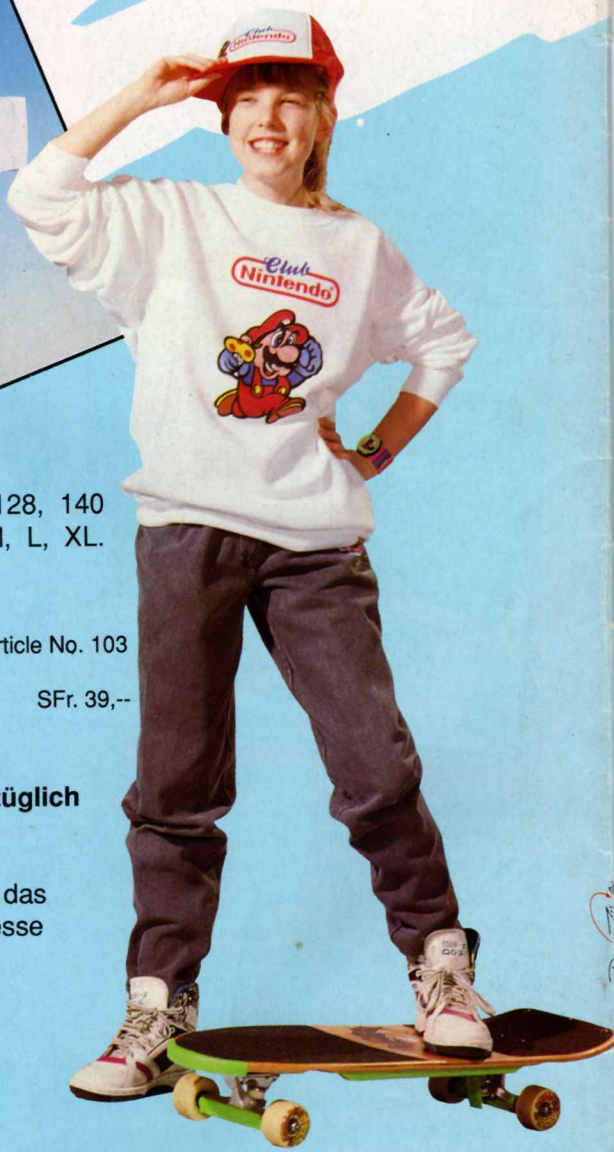
Nur keine Aufregung, wir vergessen Dich schon nicht! Du kannst beruhigt abwarten. Mit dem letzten der sechs Hefte, die Du mit dem Clubbeitrag bezahlt hast, kommt wieder ein Einzahlungsschein ins Haus geflattert. Wenn Du dann einzahlst, wird Deine Clubmitgliedschaft automatisch um weitere 6 Hefte verlängert und so geht es immer weiter. Wenn Du nicht mehr einzahlen würdest, dann wird nach etwa einem Jahr Deine Adresse aus dem Computer gelöscht. Also, Elvis, Du kannst wirklich beruhigt abwarten, Du wirst rechtzeitig benachrichtigt werden. Wir hoffen, dass Du noch lange bei uns dabei sein wirst!

Dein Club Nintendo Team



Hallo Freunde!

Ich habe eine tolle Neuigkeit für Euch alle!!! Ab sofort könnt Ihr bei uns Club Nintendo T-Shirts, Sweater und Baseball-Mützen bestellen!!



Größen: 116, 128, 140
152, S, M, L, XL.

Bestell - Nr./Article No. 101
Baseball-Mütze/Casquette
ÖS 129,-- SFr. 15,--

Bestell - Nr./Article No. 102
T-Shirt
ÖS 199,-- SFr. 24,90

Bestell - Nr./Article No. 103
Sweater
ÖS 349,-- SFr. 39,--

Für Österreich: Alle Preise verstehen sich **inkl.** 20% MWst. und **zuzüglich** einer Versandpauschale von ÖS 49,--.

Trage den Gesamtbetrag Deiner Bestellung auf einem Erlagschein in das dafür vorgesehene Feld ein. Vergiß nicht, Deinen Namen, Deine Adresse und Deine Bestellung (Nummer, Anzahl und Größe) anzugeben. Zahle dann das Geld an:

Stadlbauer Marketing +
Vertrieb Ges.m.b.H.
Club Nintendo Magazinstr. 4
A-5027 Salzburg / Austria
PSK Kontonummer 93.014.515

Für die Schweiz
Zum Preis kommen SFr.5,- -als Versandkostenanteil
Trage den Gesamtbetrag Deiner Bestellung auf einem Erlagschein in das dafür vorgesehene Feld ein. Vergiß nicht, Deinen Namen, Deine Adresse und Deine Bestellung (Nummer, Anzahl und Größe) anzugeben.

Pour la Suisse:
Il faudra ajouter au prix des articles SFr. 5,-- pour les frais de port et d´emballage. Reporte le montant total de ta commande dans la case prévue à cet effet sur le bulletin de versement. N`oublie pas d`indiquer ton nom et ton adresse complète et également dans la case "communication" le numéro d'article et la taille.

Zahle dann das Geld / Payable a :
Waldmeier AG
Nintendo Fan-Club Schweiz
Postfach 4028 Basel
Postcheck-Konto Comptechè que postal: 40-25535-6